



**TUGAS AKHIR/SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BIOGRAFI**

**“WE TENRI OLLE”**

**OLEH :**

**ARIZETI FEBRIANA**

**1286141007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2019**

**TUGAS AKHIR/SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BIOGRAFI**

**“WE TENRI OLLE”**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

**OLEH :**

**ARIZETI FEBRIANA**

**1286141007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2019**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa Tugas Akhir/Skripsi:

- |            |  |
|------------|--|
| 1. Nama    | : Arizeti Febriana                                 |
| 2. NIM     | : 1286141007                                       |
| 3. Jurusan | : Desain Komunikasi Visual                         |
| 4. Judul   | : Perancangan Media Promosi Biografi We Tenri Olle |

Telah diterima dan dipertahankan pada hari Jumat Tanggal 24 Mei Tahun 2019 dihadapan panitia Penguji Tugas Akhir yang dibentuk berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar Nomor: 975/UN36.21/PP/2019 tanggal 24 Mei 2019.



Disetujui Oleh:  
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum  
NIP. 19630121198903 2 001

Dengan susunan panitia sebagai berikut:

1. Ketua  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
2. Sekretaris  
Drs. H. Abdul Azis Said, M. Sn.
3. Pembimbing I  
Dr. Muh. Saleh Husain, M. Si.
4. Pembimbing II  
Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT.
5. Penguji I  
Drs. H. Abdul Azis Said, M. Sn.
6. Penguji II  
Irfan Arifin, S. Pd, M. Pd.

(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)  
(.....)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arizeti Febriana

Nim : 1286141007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “*Perancangan Media Promosi Biografi We Tenri Olle*”, merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam skripsi ini kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan merupakan ide yang saya susun sendiri, selain itu tidak ada bagian dari skripsi ini yang merupakan *plagiat* dari karya orang lain.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Makassar, Juni 2019

Yang membuat pernyataan

Arizeti Febriana  
1286141007



## **MOTTO**

Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan,  
Kau harus menciptakannya.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Almamaterku, Prodi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni dan Desain

Universitas Negeri Makassar

Kedua orang tuaku (Bapak Sutrisno dan Hadriah)

Keluarga yang menitipkan harapan-harapan besar kepadaku

## ABSTRAK

**Arizeti Febriana, 1286141007.** *Perancangan Media Promosi Biografi We Tenri Olle.* Tuga Akhie. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2018. Pembimbing: (I) Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si (II) Dr. Ir. Agussalim Djirong. MT

Perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah media promosi biografi *We Tenri Olle* yang dapat memberikan inspirasi bagi anak-anak remaja perancangan ini diharapkan memberikan tambahan informasi agar anak-anak dapat memahami dan mencintai cerita rakyat lokal. Penelitian yang dilakukan berupa pengumpulan data dan observasi berdasarkan cerita yang diangkat. Perancangan ini ditujukan untuk anak remaja usia 11-17 tahun. Perancangan ini dimulai dari pembuatan naskah, *storyline*, *storyboard*, sketsa karakter manual dan digital, pemberian warna dan finising berupa *render* video yang berdurasi 5 menit 15 detik. Hasil akhir dari perancangan media promosi ini yaitu video ilustrasi dengan format Mp4. Judul Biografi *We Tenri Olle*. Manfaatnya diharapkan menjadi media promosi dan media informasi dapat pula menjadi sumber inspirasi bagi anak remaja. Video ilustrasi ini di dampingi dengan media pendukung berupa cover CD, dengan media promosi totebag, stiker, gantungan kunci dan x-benner.

Kata kunci: Perancangan, Media Promosi, Biografi, *We Tenri Olle*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan lancar. Walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana. Semoga salam dan salawat senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita sang Khatamal Anbiyaa, Nabiullah Muhammad SAW., sebagai satu-satunya uswatunhasanah dalam menjalankan kehidupan di muka bumi ini, juga kepada keluarga beliau, para sahabatnya, dan orang mukmin yang senantiasa istiqamah menjalani hidup ini, hingga akhir zaman dengan Islam sebagai satu-satunya agama yang diridhoi Allah SWT.

Dengan berbekal kesungguhan dan kemauan serta bantuan dari berbagai pihak dalam berbagai kesulitan dan hambatan akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Media Promosi Biografi *We Tenri olle* ” untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga serta rasa hormat yang istimewa kepada kedua orang tuaku yang tercinta Ayahanda Sutrisno dan Hadriah atas segala doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tidak terhingga selama masa pendidikanku baik moril dan materil yang diberikan kepada penulis. Terima kasih untuk semua kesabaran dan ketegaran yang telah beliau ajarkan dalam menapaki jalan hidup ini. Dan terima kasih juga kepada saudariku Titis Rahayu yang telah memberikan segenap rasa cinta, kasih sayang dan dukungannya.

Selanjutnya peneliti tak lupa juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof Dr. H. Husain Syam, M.TP, Rektor Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum, Dekan FSD Universitas Negeri Makassar.
3. Drs. Abdul Azis said, M. Sn, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
4. Drs. Muhammad Saleh husain, M. Si, sebagai Penasehat Akademik sekaligus pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran.
5. Dr. Ir. Agussalim Djirong. pembimbing II yang tulus meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan motivasi.
6. Bapak/Ibu Dosen di Fakultas Seni dan Desain dan Program Studi Desain Komunikasi Visual pada khususnya yang telah banyak memberikan bantuan serta mendidik peneliti selama proses perkuliahan.
7. Teman-teman di Fakultas Seni dan Desain angkatan 2012 dan sahabat-sahabat yang telah memberikan dorongan dan motivasi di kampus yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.
8. Sahabat-sahabat ku, Salim, Jarot, Tongeng, Nining, Rahmi, Mimink, Illang Naga, Tajuk, Aso, Egang, Qolby, Zaddam, Mamat, Nizar, Dedi, Acang, Darlan, Mail, Romy, Marson, Andi, Ardi, Awing, Nain, Upe, Endar, Sige, Accul, Petrus, Udin, Kanno dan yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.
9. Teman-teman KKN Reguler terkhusus Bapak dan Ibu posko serta Arham, Aslam, Ogeng, Rahmi dan Acha.

10. Seorang lelaki yang spesial dihati atas kesabaran dan keikhlasannya membantu saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan mendapat pahala dari *Allah Subhanahu WaTa'ala* Insya Allah. Aamiin.

Makassar, 2019

Penulis

Arizeti Febriana

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat Desain.....	5
G. Kerangka Perancangan.....	7
H. Sistematika Penulisan.....	8

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA

A. Pengertian Perancangan.....	9
B. Pengertian Media.....	9
C. Sejarah “ <i>We Tenri Olle</i> ”.....	11
1. Menemukan kembali epos La Galigo.....	17
2. Sekolah rakyat ( <i>Volkschool</i> ) untuk semua khalangan.....	18
3. Senyap di lintas sejarah.....	20
D. Kerangka Berfikir.....	21

### **BAB III ANALISIS DATA**

A. Jenis dan Sumber Data.....	22
1. Jenis Data.....	22
2. Sumber Data.....	22
B. Metode Pengumpulan Data.....	22
1. Literatur.....	22
2. Wawancara.....	22
3. Observasi.....	23
4. Dokumentasi.....	23
C. Jenis Analisa Data.....	23
D. Identifikasi Target Audiens.....	24
E. Konsep Perancangan.....	26
1. Konsep Komunikasi.....	26
2. Konsep Visual.....	27
F. Konsep Kreatif.....	28
1. Analisis Warna.....	28
2. Analisis Tipografi.....	30
G. Konsep Cerita.....	31
1. Sinopsis.....	32
2. Storyline.....	34
H. Analisis Media.....	37
1. Pemilihan Media.....	37
2. Media Pendukung.....	37
3. Media Promosi.....	37
4. Media Teknologi.....	38

### **BAB IV KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF**

A. Hasil Perancangan.....	39
1. Pra Produksi Media Promosi Biografi “ <i>We Tenri Olle</i> ” .....	39
a. Konsep Desain.....	39
b. Konsep Visual.....	39
c. Konsep Kreatif.....	40
d. Proses Sketsa Ilustrasi.....	41
e. Sketsa <i>Story Board</i> .....	42

### **BAB V HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN**

1. Proses Produksi Video Biografi “ <i>We Tenri Olle</i> ” .....	54
A. Final Desain Biografi “ <i>We Tenri Olle</i> ” .....	54
B. Desain Video Biografi “ <i>We Tenri Olle</i> ” .....	63



2. Pembahasan Hasil Perancangan.....	67
A. Media Utama.....	67
B. Media Pendukung.....	77
 <b>BAB VI KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	79
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>81</b>
 <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2.1. Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3.1. <i>Brainstroming</i> .....	27
Gambar 3.2. <i>Mid Mapping</i> .....	28
Gambar 4.1. Karakter <i>We Tenri Olle</i> .....	41
Gambar 4.2 Ilustrasi Sekolah.....	42
Gambar 4.3. Ilustrasi Makam.....	42
Gambar 4.4. <i>Storyboard 1</i> .....	43
Gambar 4.5. <i>Storyboard 2</i> .....	43
Gambar 4.6. <i>Storyboard 3</i> .....	43
Gambar 4.7. <i>Storyboard 4</i> .....	44
Gambar 4.8. <i>Storyboard 5</i> .....	44
Gambar 4.9. <i>Storyboard 6</i> .....	45
Gambar 4.10. <i>Storyboard 7</i> .....	45
Gambar 4.11. <i>Storyboard 8</i> .....	45
Gambar 4.12. <i>Storyboard 9</i> .....	46
Gambar 4.13. <i>Storyboard 10</i> .....	46
Gambar 4.14. <i>Storyboard 11</i> .....	47
Gambar 4.15. <i>Storyboard 12</i> .....	47
Gambar 4.16. <i>Storyboard 13</i> .....	48
Gambar 4.17. <i>Storyboard 14</i> .....	48
Gambar 4.18. <i>Storyboard 15</i> .....	48
Gambar 4.19. <i>Storyboard 16</i> .....	49
Gambar 4.20. <i>Storyboard 17</i> .....	49

Gambar 4.21. <i>Storyboard</i> 18.....	50
Gambar 4.22. <i>Storyboard</i> 19.....	50
Gambar 4.23. <i>Storyboard</i> 20.....	50
Gambar 4.24. <i>Storyboard</i> 21.....	51
Gambar 4.25. <i>Storyboard</i> 22.....	51
Gambar 4.26. <i>Storyboard</i> 23.....	52
Gambar 4.27. <i>Storyboard</i> 24.....	52
Gambar 4.28. <i>Storyboard</i> 25.....	52
Gambar 4.29. <i>Storyboard</i> 26.....	53
Gambar 4.30. <i>Storyboard</i> 27.....	53
Gambar 5.1. Ilustrasi 1.....	54
Gambar 5.2. Ilustrasi 2.....	54
Gambar 5.3. Ilustrasi 3.....	55
Gambar 5.4. Ilustrasi 4.....	55
Gambar 5.5. Ilustrasi 5.....	55
Gambar 5.6. Ilustrasi 6.....	56
Gambar 5.7. Ilustrasi 7.....	56
Gambar 5.8. Ilustrasi 8.....	56
Gambar 5.9. Ilustrasi 9.....	57
Gambar 5.10. Ilustrasi 10.....	57
Gambar 5.11. Ilustrasi 11.....	57
Gambar 5.12. Ilustrasi 12.....	58
Gambar 5.13. Ilustrasi 13.....	58
Gambar 5.14. Ilustrasi 14.....	58
Gambar 5.15. Ilustrasi 15.....	59

Gambar 5.16. Ilustrasi 16.....	59
Gambar 5.17. Ilustrasi 17.....	59
Gambar 5.18. Ilustrasi 18.....	60
Gambar 5.19. Ilustrasi 19.....	60
Gambar 5.20. Ilustrasi 20.....	60
Gambar 5.21. Ilustrasi 21.....	61
Gambar 5.22. Ilustrasi 22.....	61
Gambar 5.23. Ilustrasi 23.....	61
Gambar 5.24. Ilustrasi 24.....	62
Gambar 5.25. Ilustrasi 25.....	62
Gambar 5.26. Ilustrasi 26.....	62
Gambar 5.27. Ilustrasi 27.....	62
Gambar 5.28. Tampilan 1.....	63
Gambar 5.29. Tampilan 2.....	63
Gambar 5.30. Tampilan 3.....	63
Gambar 5.31. Tampilan 4.....	64
Gambar 5.32. Tampilan 5.....	64
Gambar 5.33. Tampilan 6.....	64
Gambar 5.34. Tampilan 7.....	65
Gambar 5.35. Tampilan 8.....	65
Gambar 5.36. Tampilan 9.....	65
Gambar 5.37. proses Penyimpanan.....	66
Gambar 5.38. Halaman 1.....	67
Gambar 5.39. Halaman 2.....	67
Gambar 5.40. Halaman 3.....	68

Gambar 5.41. Halaman 4.....	68
Gambar 5.42. Halaman 5.....	68
Gambar 5.43. Halaman 6.....	69
Gambar 5.44. Halaman 7.....	69
Gambar 5.45. Halaman 8.....	69
Gambar 5.46. Halaman 9.....	70
Gambar 5.49. Halaman 11.....	71
Gambar 5.50. Halaman 12.....	71
Gambar 5.51. Halaman 13.....	71
Gambar 5.52. Halaman 14.....	72
Gambar 5.53. Halaman 15.....	72
Gambar 5.54. Halaman 16.....	72
Gambar 5.55. Halaman 17.....	73
Gambar 5.56. Halaman 18.....	73
Gambar 5.57. Halaman 19.....	73
Gambar 5.58. Halaman 20.....	74
Gambar 5.59. Halaman 21.....	74
Gambar 5.60. Halaman 22.....	74
Gambar 5.61. Halaman 23.....	75
Gambar 5.62. Halaman 24.....	75
Gambar 5.63. Halaman 25.....	75
Gambar 5.64. Halaman 26.....	76
Gambar 5.65. Halaman 27.....	76
Gambar 5.66. Halaman 28.....	76
Gambar 5.67. Halaman 29.....	77

Gambar 5.68. Halaman 30.....	77
Gambar 5.69. Media Pedukung Cd.....	77
Gambar 5.70. Stiker.....	78
Gambar 5.71. Pin.....	78
Gambar 5.72. <i>Tothbag</i> .....	78

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Saat ini internet bagaikan alam maya yang nyata. Banyak orang-orang yang memanfaatkan internet untuk mengasah dan mempertajam ilmunya, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di seluruh dunia berjalan begitu pesat dan cepat, seiring dengan hal itu media pembelajaran sangatlah di butuhkan bagi masyarakat. Banyak masyarakat yang pasti ingin berlomba-lomba ingin menghasilkan karya terbaik mereka.

Dahulu, yang dapat membuka dengan mudah masih sedikit hanya sebagian orang saja karena memiliki *wifi* dan *android* saja yang mudah mengaksesnya, jadi dulu bagi mereka yang belum bisa menggunakan internet hanya bisa mendapatkan media pembelajaran hanya dari para guru saja tapi sekarang kita hanya membuka internet dan mencari media pembelajaran yang di inginkan maka muncullah pilihan-pilihannya jadi kita dapat dengan mudah memilah-milah media pembelajaran bagaimana atau seperti apa yang kita ingin ketahui dikutip dari (Sutrisno, 2006:3).

Sekarang ini minat anak remaja dalam membaca buku dan mempelajari kisah-kisah raja sangatlah kurang, apa lagi mengenai cerita rakyat karena mereka hanya belajar cerita tersebut pada saat di sekolah saja dan sangatlah susah di lakukan di luar jam sekolah. Pengenalan kisah kerajaan harusnya lebih mudah di lakukan di lingkungan keluarga di samping karena cerita legenda, minat anak yang lebih mendominasi berada di depan televisi, laptop,

ataupun *gadget* dapat di padukan agar anak bisa lebih mudah tertarik dengan hal tersebut.

Anak remaja pada saat ini sudah terbilang maju karena masih kecil saja sudah dibiasakan memakai barang-barang dengan teknologi tinggi seperti komputer ataupun *gadget* oleh orang tuanya. Kebutuhan akan hal-hal yang serba praktis dan digital pun sangatlah mempengaruhi anak-anak dalam belajarnya, maka dari itu untuk menunjang anak dalam belajar di perlukan sebuah media pembelajaran yang digital yang berbasis media informasi agar perhatian dan respon anak meningkatkan.

Seperti yang kita tahu anak-anak zaman sekarang lebih suka mempelajari cerita-cerita novel dibandingkan mempelajari cerita rakyat dari daerah mereka sendiri seperti cerita *We Tenri Olle*. Semestinya pada umur yang masih muda peran orang tua dan guru sangatlah penting bagi mereka untuk mengenalkan cerita-cerita rakyat. Mengapa, karena cerita rakyat *We Tero Olle* itu sendiri adalah salah satu warisan kisah yang harus di jaga dan dilestarikan.

Selain cerita *We Tenri Olle* banyak juga cerita legenda Bugis yang terabaikan bahkan cerita-ceritanya pun belum sampai ditelinga anak-anak bangsa khususnya anak- anak suku Bugis itu sendiri. Di mana cerita rakyat itu sebagian dari warisan leluhur yang telah mempertahankan tanah *to ogi* (tanah orang Bugis) mempertahankan daerah yang ia pijak. Dalam cerita rakyat ini dapat mengajarkan tentang sikap kepemimpinan sekaligus mengajarkan sejarah Daerah pada anak- anak.



Dalam media ini anak remaja dapat belajar sejarah kerajaan-kerajaan Suku Bugis, tatakrama, kegigihan, dan bahkan cerita- cerita tentang pendiri sekolah pertama yang menggabungkan anak laik- laki dan anak perempuan tanpa adanya perbedaan. Sekaligus dapat mengenal sosok R.A. Kartini yang berada di daerah suku Bugis melalui cerita yang akan disampaikan.

Pengenalan cerita rakyat suku Bugis juga dapat di padukan dengan mengilustrasikan cerita dalam sebuah gambar yang disatukan dalam sebuah video ilustrasi. Dalam menarik perhatian anak remaja langkah tersebut dapat ditempuh untuk pengajaran dan pengenalan anak dalam berbahasa dan mengetahui cerita rakyat dari pada tayangan yang ada di televisi.

Dengan perancangan media promosi biografi *We Tenri Olle* yang di kemas secara kreatif dan *simple*. Cara pengenالannya agar mudah menyampaikan isi cerita tersebut dengan mengilustrasikan cerita. Dengan adanya media promosi biografi “*We Tenri Olle*” yang di kemas dalam bentuk video ilustrasi yang menarik dapat membuat anak- anak lebih giat lagi belajar dan mengenal sosok-sosok pahlawan Bugis melalui cerita- cerita legenda dan memahami lebih dalam lagi di bandingkan harus menonton televisi atau memainkan *game* pada *gadget*, tetapi itu tetap dalam pengawasan orang tua dan guru agar anak-anak bila dapat kendala, mereka dapat dengan mudah bertanya pada orang tua mereka atau guru mereka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya perilaku anak dalam kesehariannya yang hanya melihat tanyangan televisi saja.
2. Kurangnya pengenalan kisah raja daerah Bugis sebagai bahan cerita yang lebih mendidik dan dapat memperluas pengetahuan anak.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah yang di temukan yaitu Bagaimana merancang media promosi yang dapat mengenalkan biografi tentang “*We Tenri Olle*” Ratu dari tanah Bugis?

## **D. Batasan Masalah**

Agar perancangan dalam produksi ini lebih terarah dan lebih optimal, maka penulis membatasi masalah dan memfokuskan diri merancang cerita rakyat “*We Tenri Olle*” yang di kemas dalam bentuk media promosi agar guru, murid dan orang tua mudah memahaminya dan para guru dengan mudah mengajarkannya kepada siswa-siswinya.

## **E. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai yaitu :

1. Memberikan pengetahuan tentang biografi *We Tenri Olle*

2. Menginspirasi anak dari pelajaran yang dapat diambil dari biografi tersebut.

#### **F. Manfaat perancangan**

Manfaat yang di harapkan pada perancangan media sosialisasi ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademis

- a. Bagi guru dan orang tua

Perancangan ini diharapkan memberikan tambahan informasi agar anak-anak dapat memahami dan mencintai cerita rakyat yang dimiliki.

- b. Bagi peneliti dan dunia akademis

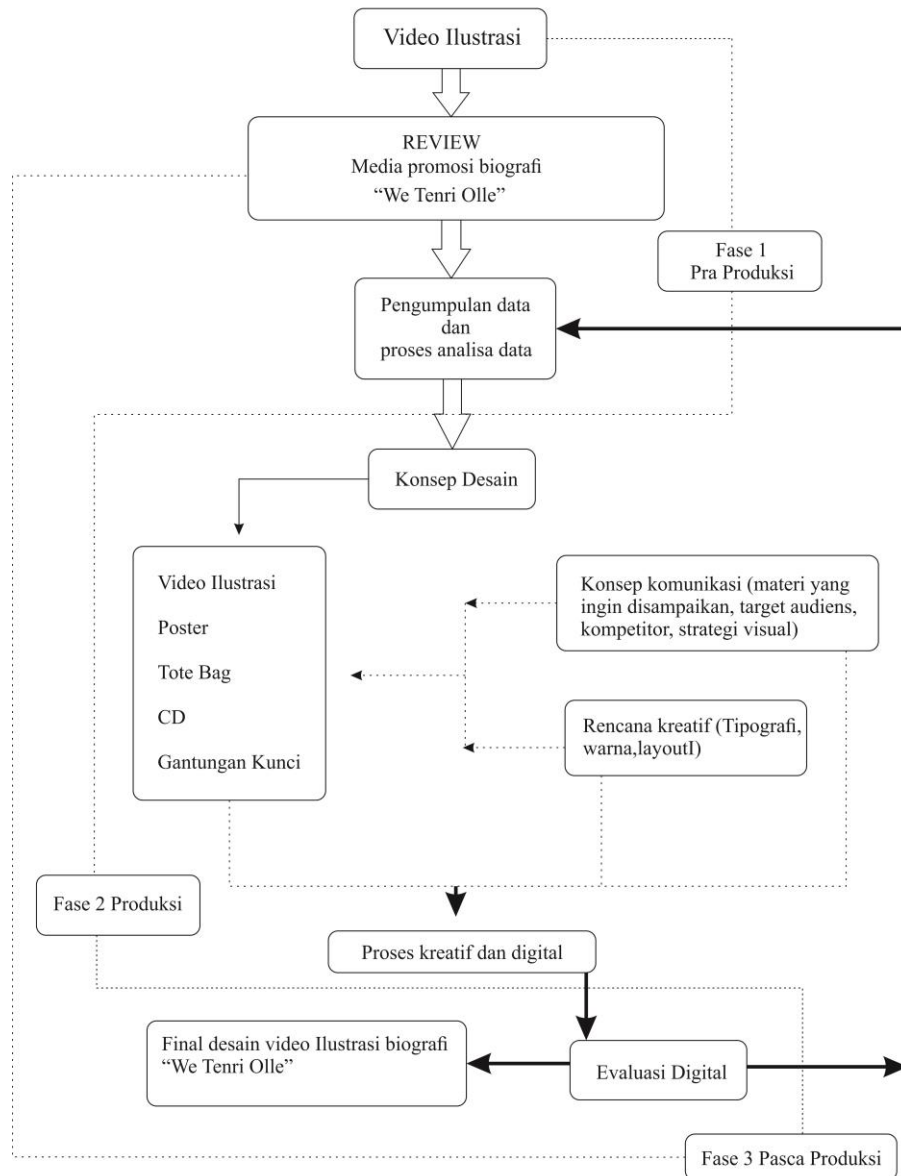
- Dengan adanya perancangan mediapromosi cerita rakyat ini dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak betapa pentingnya cerita rakyat itu sendiri.
- Dapat menganalisis dan mendeskripsikan secara komperatif mengenai cerita rakyat yang di kemas dalam bentuk media promosi.
- Sebagai bahan acuan bagi penulis selanjutnya yang mengangkat masalah yang relevan dengan perancangan ini.
- Sebagai sarana bagi para penulis dalam mengembangkan gagasan secara tertulis dan sistematis dalam bentuk karya ilmiah.

- Sebagai bahan referensi bagi perpustakaan seni di jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

2. Secara praktis

Perancangan produksi media promosi cerita rakyat dapat memberikan informasi kepada para masyarakat betapa pentingnya mengenal cerita rakyat Daerah sendiri.

## G. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Prancangan

## H. Sistematika Penulisan

Agar dapat memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan perancangan media promosi cerita rakyat *We tenri Olle* ini, maka disusunlah sistematika penulisan yang berisi informasi mengenai materi-materi yang dibahas di tiap-tiap bab sebagai bentuk laporan perancangan media promosi cerita rakyat "*We Tenri Olle*". Sistematika penulisan tersebut adalah :

Bab I, Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, target audiens, tujuan, manfaat perancangan, skema alur berfikir, dan metode perancangan.

Bab II, Dalam bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan teori yang mendasari perancangan ini.

Bab III, Dalam bab ini akan diuraikan mengenai jenis karya, rencana komunikasi, rencana kreatif, *background*/desain layar utama *motion grafich*, desain *logotype*, serta analisis yang digunakan dalam perancangan media promosi cerita rakyat "*We Tenri Olle*" nantinya.

Bab IV, Dalam bab ini akan diuraikan mengenai proses perancangan media promosi biografi "*We Tenri Olle*", mulai dari proses pra produksi, proses produksi, dan proses *finising*.

Bab V, Dalam bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dari keseluruhan hasil biografi "*We Tenri Olle*", serta saran yang penulis berikan agar dapat membuat biografi yang menarik, komunikatif, berkualitas, dapat disenangi dan diterima oleh anak remaja, dan bermanfaat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KUMPULAN DATA**

#### **A. Pengertian perancangan**

Pengertian perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:39) dalam bukunya yang berjudul *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, adalah sebagai berikut: “tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain system baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative system terbaik”.

Menurut Kusrini dkk (2007:79) pengertian Perancangan adalah sebagai berikut: “perancangan system adalah proses pengembangan spesifikasi system baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis *system*”. Sementara perancangan menurut kamus besar bahasa Indonesia, perancangan diartikan dengan perihal merancang. Sedangkan arti merancang sendiri adalah mengatur segala sesuatu lebih dahulu.

Beberapa pengertian perancangan dari beberapa ahli, penulis menyimpulkan bahwa perancang adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sehingga menghasilkan ide-ide kreatif yang diaplikasikan melalui visual.

#### **B. Pengertian Media**

Pengertian media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk

jamak dari kata “medium”, yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dangu, 2006: 634) media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 3) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan Sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian agar terjadi komunikasi yang efektif dan efisien.

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2007: 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan



dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antar manusia, maka media yang paling dominasi dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan.

### C. Sejarah *We Tenri Olle*

Mungkin kita masih asing dengan nama epos *I La Galigo*, atau mungkin bahkan tidak pernah mendengar sebelumnya. Padahal epos *I La Galigo* adalah epos terpanjang di dunia dan diakui sebagai salah satu sastra warisan dunia. Epos yang ditulis sekitar abad 13-15 ini menceritakan tentang kisah cinta Sawerigading sang tokoh utama beserta adat-istiadat masyarakat Bugis di kala itu. Epos *I La Galigo* ditulis dalam Bahasa Bugis kuno yang tidak semua orang bisa memahaminya. Hanya orang-orang tertentu yang bisa memahami sastra Bugis kuno, yaitu kaum intelek dan “*Priyayi*” kerajaan Bugis yang *concern* terhadap dunia sastra. Epos ini ditulis dengan huruf *Lontara*, huruf Bugis kuno yang sangat berbeda dengan alfabet latin.

Pada masa itu belum dikenal kertas seperti zaman sekarang. Penulisan epos *I La Galigo* oleh nenek moyang orang Bugis ditorehkan dalam daun *Lontara* yang sangat banyak, jumlahnya sampai beribu-ribu. Sehingga sangat sulit untuk mengumpulkan epos secara keseluruhan. Diperkirakan baru sepertiga yang bisa diselamatkan. *I La Galigo* adalah suatu sajak maha

besar, mencakup lebih dari 6.000 halaman folio. Setiap halaman naskah tersebut terdiri dari 10-15 suku kata. Artinya cerita *I La Galigo* ditulis dalam sekitar 300.000 baris panjangnya. Satu setengah kali lebih panjang dari epos terbesar Anak Benua India, *Mahabharata* yang hanya terdiri dari 160.000-200.000 baris.

*I La Galigo* tersusun dari sekitar 300.000 larik sajak dalam bahasa arkaik dengan cerita berangkai. *I La Galigo* bahkan bisa disandingkan dengan *Epik Kirgizstan* yang berusia seribu tahun. Bisa juga disejajarkan dengan novel terbesar Cina, Impian Kamar Merah (*Hung Lou Meng*) berjumlah 120 jilid yang ditulis oleh *Cao Xueqin* dan *Gao E* di era Dinasti *Manchu* pada pertengahan abad ke-18. Sungguh epos yang sangat panjang, peninggalan nenek moyang orang Bugis yang diakui sebagai warisan sastra dunia. Sampai sekarang belum diketahui siapa yang menulis *I La Galigo*. Epos tersebut hampir hilang dari peradaban apabila tidak diselamatkan oleh Siti Aisyah *We Tenri Olle*. Dialah yang berinisiatif menulis ulang epos tersebut dalam bahasa Bugis umum yang bisa dipahami oleh semua kalangan.

Siti Aisyah *We Tenri Olle* adalah Datu (Ratu) dari Tanete Sulawesi Selatan. Belum diketahui secara pasti kapan tanggal lahirnya. Yang tercatat dalam sejarah adalah masa kepemimpinannya di Kerajaan Tanete dari tahun 1855-1910. Dia menjabat sebagai Ratu selama lima puluh lima tahun, masa jabatan yang cukup lama. Ayahnya bernama *La Tunampareq* alias *To Apatorang* dengan gelar Arung Ujung. Sedangkan ibunya bernama *Colliq*

*Poedjie* yang bergelar Arung Pancana. Kedua orang tua Aisyah adalah bangsawan, ini bisa diketahui dari pemakaian gelar Arung di depan nama.

Aisyah adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Kakak laki-lakinya bernama *La Makkawaru*. Sedangkan adik bungsunya bernama *I Gading*. Tak berapa lama kemudian ayahnya, *La Tunampareq* meninggal dunia. Akhirnya sang ibu, *Colliq Poedjie* memutuskan untuk kembali ke kampung halamannya di Tanete. Aisyah dan keluarganya hidup menumpang bersama kakeknya yang bernama *La Rumpang* di Tanete. Pada waktu itu sedang terjadi perselisihan antara Belanda dan Raja Tanete, *La Patau*. Akhirnya Belanda menurunkan tahta *La Patau* di tahun 1840. *La Patau* diasingkan keluar dari Sulawesi Selatan. Sebagai gantinya, Belanda mengangkat *La Rumpang Megga Matinro Eri Moetiara*, kakek Aisyah sebagai Raja Tanete.

Kecerdasan Aisyah terlihat sedari kecil. Dia sangat menyukai buku-buku sastra. Bersama ibundanya *Colliq Poedjie*, Aisyah menyelami sastra-sastra Bugis kuno, terutama *I La Galigo*. *Colliq Poedjie* adalah seorang intelek, dialah yang mengurus pengarsipan dokumen-dokumen kerajaan. *Colliq* sering diminta oleh Raja yang merupakan ayahnya sendiri untuk menulis surat-surat kerajaan.

Kerajaan Tanete merupakan kerajaan Islam. Pengaruh Islam melekat sangat kuat sebagaimana di kerajaan lainnya seperti kerajaan Gowa, Tallo dan Bone. Meski demikian, semasa *La Rumpang* menjabat menjadi Raja, beliau tidak menutup diri dari kebudayaan lain yang masuk. Dimasa

pemerintahannya, *La Rumpang* menjalin persahabatan yang cukup baik dengan *B.F. Matthes* dan *Ida Pfeiffer*.

*B.F. Matthes* adalah peneliti dari Belanda yang dikirim ke Hindia Belanda dari perwakilan *Nederlandsch Bijbelgenootschap* (Lembaga dari Belanda yang mengurus masalah kitab-kitab). Lewat kedatangan *Matthes* pada tahun 1853 inilah *I La Galigo* berhasil digali kembali dan diterjemahkan. Sedangkan *Ida Pfeiffer* adalah orang Austria yang melakukan perjalanan keliling dunia dan menyempatkan diri singgah di Tanete pada April 1853.

Ketika *La Rumpang* sudah berusia lanjut dan memutuskan untuk turun tahta, beliau menunjuk Siti Aisyah *We Tenri Olle* sebagai penggantinya. Sebenarnya keputusan ini ditentang oleh *Colliq Poedjie*, karena masih ada anak laki-laki *Colliq Poedjie* yang lain yaitu *La Makkawaru*. Tetapi *La Rumpang* tidak menyukai *La Makkawaru* sebab dianggap tidak layak menjabat sebagai Raja. *La Makkawaru* memiliki kebiasaan buruk berjudi dan sabung ayam. Sebagai Raja, *La Rumpang* memiliki otoritas tertinggi. Akhirnya diputuskan Siti Aisyah *We Tenri Olle* sebagai penggantinya.

Usulan tentang kenaikan Siti Aisyah *We Tenri Olle* dilaporkan kepada *Gouverneur Celebes en Onderhorigheden* (Gubernur Sulawesi dan Daerah Taklukan) pada 1852. Usulan ini diterima, sehingga bertahtalah Siti Aisyah *We Tenri Olle* sebagai Datu Tanete ke-XVIII pada 1855, menggantikan kakeknya, *La Rumpang Megga Matinro Eri Moetiara*.

BF Matthes, yang juga mendirikan sekolah di Tanete untuk kaum laki-laki terpandang pada 1876, adalah peneliti asal Belanda yang menggali sastra klasik Bugis, *I La Galigo*. Sedangkan *Ida Pfeiffer* adalah perempuan petualang asal Austria yang sempat singgah di Kerajaan Tanete dalam perjalanannya keliling dunia. Interaksi antara *Matthes*, *Pfeiffer* dan *We Tenri Olle* membuka cakrawala wawasan dirinya kala muda untuk berpikiran maju melampaui zamannya.

Saat naik tahta, *We Tenri Olle* sejatinya harus menghadapi banyak pertentangan, bahkan dari ibundanya sendiri, *Colli Pujie Arung Pancana Toa Datu Tanate*. Sang ibunda lebih menghendaki *La Makkawaru*, kakak lelaki sulung *Tenri Olle*, untuk naik tahta. Tetapi, intervensi kakeknya, *La Rumpang*, ayah *Colli Pujie* yang juga Raja Tanete kala itu, membuat penentangan ibundanya mereka. Apalagi, perilaku keseharian *La Makkawaru* yang disebutkan gemar berjudi dan meminum minuman keras membuatnya tersingkir dari tahta kekuasaan Tanete. Perilaku demikian bertolak belakang dengan *Tenri Olle* yang terkenal cerdas, terpelajar, serta meminati sastra Bugis dan Islam.

*We Tenri Olle* menikah dengan *Arung Bakka Soppeng*, bernama *La Sandji Unru*, dan melahirkan tiga putri *We Pancaiktana Bunga Walie*, *I Pateka Tana*, *I Hawang*, dan seorang putra, *La Sangaji Unru*, yang kelak meneruskan tahta ayahandanya sebagai Raja *Bakka* di Soppeng. Kedekatan antar raja-raja di daerah Bugis memungkinkan mereka saling kawin untuk mempertahankan kekerabatan dan stabilitas wilayah.

Kerajaan Tanete yang dipimpin oleh *We Tenri Olle* merupakan kerajaan otonom kecil. Luasnya 61.180 hektar dengan jumlah penduduk, pada saat itu, 13.362 jiwa. Kerajaan kecil ini dipersatukan dari empat wilayah: Tanete *ri Tennga*, Tanete *ri Lauq*, Tanete *ri Aja*, dan Gattarang.

Sebagaimana daerah lain di Sulawesi Selatan, mata pencaharian penduduk Tanete adalah bertani dan nelayan. Saat ini, di zaman modern, bekas wilayah Kerajaan Tanete dimasukkan sebagai salah satu wilayah administratif Kabupaten Barru, Sulawesi Selatan.

Saat memerintah, *We Tenri Olle* berusaha mempertahankan pola patron-klien dengan penjajah Belanda untuk menjaga keberlangsungan kehidupan masyarakat Tanete. Meski menyadari betapa terhinanya hidup dalam kungkungan penjajahan formal, namun Ratu Tanete ini merasa kestabilan kerajaan jauh lebih dibutuhkan. Tak ada guna mengobarkan perlawanan bersenjata. Apalagi, kokohnya kekuatan militer Belanda saat itu tak memungkinkan untuk ditaklukkan. Ia merasakan betapa sulitnya Tanete ketika rajanya, *La Patau*, ditangkap dan diasingkan oleh Belanda karena perlawanan fisik yang *La Patau* gencarkan pada 1840.

Sebagaimana kakeknya, *La Rumpang*, *We Tenri Olle* lebih memilih untuk bersikap *kooperatif* dengan Belanda seraya berusaha mengambil banyak manfaat dari hubungan baik itu untuk berkonsentrasi pada kesejahteraan, pendidikan, dan pelestarian kebudayaan Bugis. Sikap politik yang diambilnya inilah yang kelak merugikan reputasinya.

Tak heran, barangkali, kronik hidup penguasa Tanete yang juga peminat sastra dan pemerhati pendidikan ini tak selengkap kronik penguasa lokal yang lain. Setidaknya, dalam penelusuran di berbagai literatur, tahun kelahiran perempuan cerdas asal Tanete ini tidak pernah disebutkan. Keterangan hanya ada pada tahun wafatnya, yakni 1919, di Desa Pancana Tanete *Ri Lau*, yang juga kampung lahirannya.

Kecerdasan *We Tenri Olle* ada pada kepiawaiannya melakukan reformasi pemerintahan. Saat ia naik tahta, keadaan Tanete penuh dengan konflik vertikal antar penguasa-penguasa lokal di bawah kekuasaannya. Terkadang, pemimpin bawahan (*Matoa* dan *Arung*) melakukan pembangkangan atas perintah pemimpin atasnya (*Datu*). Ketika *We Tenri Olle* menjadi kepala negara, Kerajaan Tanete terdiri dari tiga belas benua daerah persekutuan hukum (*distrik*), yang masing-masing berdiri sendiri di bawah pemerintahan seorang kepala pemerintah, dan beberapa wilayah atau daerah asal.

### **1. Menemukan Kembali Epos *La Galigo***

lamanya masa pemerintahan *We Tenri Olle* memungkinkan dirinya untuk berbuat lebih banyak untuk bangsanya, terutama dalam pendidikan dan penggalian sastra klasik *La Galigo*. Dengan diinisiasi oleh BF Matthes, peneliti Belanda yang diutus oleh *Nederlandsch Bijbelgenootschap*, sebuah lembaga penelitian kitab-kitab kuno, dan *Colli Pujie*, sang ibunda ia kemudian mengumpulkan manuskrip- manuskrip *La Galigo* yang terserak

dalam bentuk daun-daun *Lontara* dan dikeramatkan oleh banyak kalangan Bugis.

Kekeramatan di picu oleh anggapan masyarakat Bugis saat itu bahwa cerita *La Galigo* bukan saja hanya sekedar epos, tetapi juga merupakan petuah leluhur (*to riolo*) yang mengandung samudera hikmah kehidupan dan karenanya layak dikultuskan. Belum lagi ketinggian bahasa perumpamaan antara larik-larik aksara Bugis kuno yang hanya segelintir orang mampu menggali maknanya.

Di banyak tempat manuskrip yang juga biasa di sebut *Lontara* ini disimpan secara khusus, yakni di dalam kain putih dan diberi dupa-dupa. Dibutuhkan upacara ritual yang sakral untuk membuktikannya, dengan dipimpin oleh seorang dukun atau seorang *Bissu*, manusia transgender yang dipercaya memiliki kemampuan magis dalam berhubungan dengan Dewata. Selain itu tak banyak orang Bugis yang mampu memahami bahasa asli *La Galigo*, yang merupakan bahasa Bugis kuno.

## **2. Sekolah Rakyat (*Volkschool*) Untuk Semua Kalangan**

Dari pendalaman tentang sastra dan intensitas pergaulannya dengan BF Matthes dan Ida Pfeiffer, *Tenri Olle* kemudian memikirkan langkah strategis untuk memajukan bangsa Tanete melalui pendidikan. Akan tetapi, berbeda dengan *BF Matthes* yang mendirikan sekolah khusus untuk laki-laki, bangsawan, dan kaum kaya, *We Tenri Olle* justru mendirikan sekolah rakyat yang terbuka untuk semua kalangan pada 1890 atau 1908. Ia



memberikan akses seluas-luasnya untuk masyarakat bahwa agar dapat mengikuti pendidikan tanpa deskriminasi ekonomi, sosial dan gender.

Model sekolah rakyat ini, atau yang juga dikenal sebagai sekolah desa (*Volksschool*), merupakan inisiatif *We Tenri Olle* dan menjadi pertama di Jazirah Sulawesi Selatan kala itu. Ia lahir dari ide kreatif kerajaan Tanete tanpa bantuan dari pemerintahan colonial Belanda kala itu. Belakangan, model sekolah rakyat ini diadopsi oleh daerah lainnya di Sulawesi Selatan hingga ke Wajo, Bone, dan Makassar. Di Makassar, model sekolah disebut “Sekolah Melayu” sebagaimana di tuliskan oleh FB Matthes dalam bukunya.

Karena keterbatasan publikasi, model sekolah yang di rintis oleh *We Tenri Olle* ini tidak banyak di temukan deskripsinya dalam banyak *literature*. Kemungkinan mengingat cakupannya yang menyeluruh ke seluruh kalangan, mata pelajaran yang di berikan dalam membaca dan berhitung. Dua mata pelajaran standar yang di pakai untuk mengasah kemampuan dasar masyarakat Tanete kala itu.

Kala itu, ide sekolah rakyat untuk semua kalangan tanpa deskriminasi ini sungguh luar biasa dan mempunyai zamannya. Bahkan jauh mendahului RA Kartini dan Dewi Sartika, dimana yang pertama di buat lebih dikenal dalam kepeloporan pendidikannya di Indonesia. Selanjutnya, setelah *Wei Tenri Olle* mundur dari singgasana Kerajaan Tanete pada 1910, praktis tidak ada kronik yang menceritakan keberlanjutan tahta Tanete di masa berikutnya. Hal ini mungkin dikarenakan Tanete lambat laun dimasukkan dalam daerah *administrative Onder Afdelling* Barru yang bernaung dibawah

*Afdelling* Parepare. *Onder Afdelling* Barru yang kini menjadi Kabupaten Barru merupakan gabungan kerajaan- kerajaan kecil : Berru (Barru), Tanete, Soppeng *Riaja* dan *Mallusetasi*.

### 3. Senyap Di Lintas Sejarah

Siti Aisyah *We Tenri Olle* memang bukanlah seorang selebritis lintas sejarah Indonesia. Namanya hanya di kutip sesekali, terutama bagi yang hendak meneliti mengenai sejarah *La Galigo*. Kisah kehidupannya senyap tanpa banyak mengundang kekaguman dalam bentuk tulisan- tulisan yang tersebar di buku sejarah. Bahkan, namanya pun tak begitu dikenal di masyarakat Bugis saat ini, yang lebih banyak didominasi oleh nama-nama pahlawan perang macam Sultan Hasanuddin atau Arung Palakka.

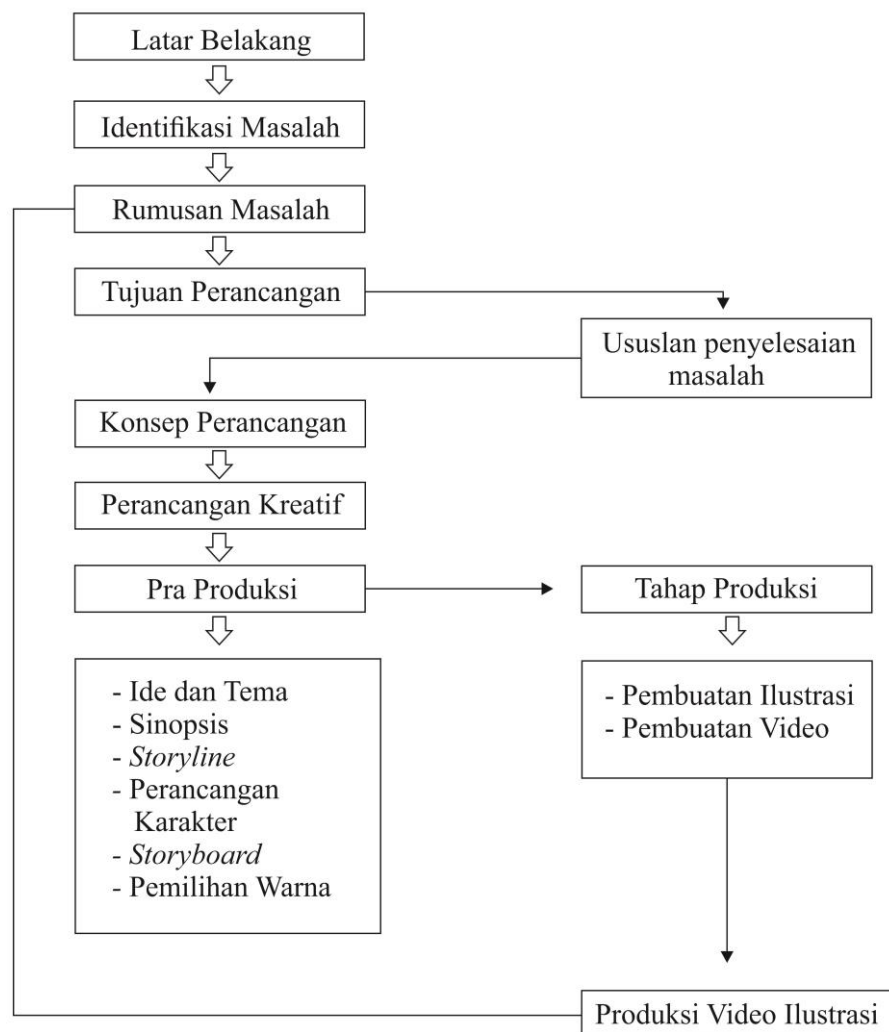
Di daerahnya, di Pancana Tanete *ri Lau*, Kabupaten Barru kini, nama *We Tenri Olle* hanya di kenal dari se bentuk bangunan makam megah berwarna putih berbentuk kubah berciri arsitektur Eropa. Tak banyak yang tahu detail kisah hidupnya selain bahwa perempuan cerdas ini pernah menjadi penguasa Tanete di akhir abad XIX.

Namanya jauh dari sentuhan literature. Bahkan, dalam penelusuran mesin pencari di internet, hanya ditemukan 167 tautan untuk kata kunci *We Tenri Olle* jauh lebih sedikit di bandingkan dengan RA Kartini yang memuat 1.080.000 tautan dan Dewi Sartika dengan 2. 100.000 tautan. Ironisnya, tak ada yang bisa menjejak tahun kelahiran perempuan besar ini.

Padahal seperti yang di rangkumkan diatas, kontribusi aktif *We Tenri Olle* memajukan pendidikan jauh lebih mulia dan lebih luas dari pada dua

orang di Pulau Jawa itu. Dengan inisiatif dan dana sendiri, perempuan Bugis ini mendudukkan laki-laki dan perempuan di bangku pendidikan yang sama, menerima pengajar yang sama. Ia memakai emansipasi dalam bentuk hakiki tanpa merasa jenggan dengan perbedaan jenis kelamin.

#### D. Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **ANALISIS DATA**

#### **A. Jenis dan Sumber Data**

##### **1. Jenis Data**

Mencari data tentang biografi *We Tenri Olle* tersebut di daerah asalnya. Biografi *We Tenri Olle* masih sulit did dapatkan dan terbatas.

##### **2. Sumber Data**

Penulis mencari data dari buku, jurnal maupun internet, data mengenai biografi *We Tenri Olle* dari Daerah Barru.

#### **B. Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Literatur**

Penulis mencari data mengenai perancangan media promosi Biografi *We Tenri Olle* yaitu ditujukan untuk anak remaja usia 11-17 tahun. Materi mengenai animasi, cerita rakyat dan gaya kartun dari internet, jurnal maupun buku diperpustakaan.

##### **2. Wawancara**

Wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan berinteraksi langsung kepada target audiens untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan untuk peoses perancangan *motion graphics* dan pengamatan melalui observasi tentang gaya anak dalam bermain. Adapun narasumber yang penulis wawancarai adalah:

- 1) Guru mengenai tanggapan dan pendapat tentang *motion graphics* untuk pengenalan huruf lontara dan bagaimana pendekatan terhadap anak dalam melihat video animasi.

- 2) Orang tua anak usia 11-17 tahun
- 3) Observasi dan pengamatan terhadap anak dalam belajar secara makro dan bagaimana anak remaja mengenal huruf lontara dalam melihat video.
- 4) Studi pustaka melalui buku dan internet yang dapat menjadi pendukung dan acuan dalam mendesain.

### **3. Observasi**

Metode observasi adalah suatu pengamatan secara langsung, dalam penelitian nantinya akan menghasilkan temuan-temuan baru yang jarang didapati. Dalam perancangan media promosi huruf lontara, dalam perancangan ini observasi dilakukan kepada anak-anak, guru dan orang tua.

### **4. Dokumentasi**

Teknik ini dilakukan dengan pengumpulan data dalam bentuk foto penelitian, proses praproduksi, produksi dan pasca produksi.

## **C. Jenis Analisis Data**

Setelah memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses perancangan, tahap selanjutnya adalah analisis data. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT.

### **1. Kekuatan (*Strengths*)**

Kekuatan dari Biografi “*We Tenri Olle*” yang akan dibuat adalah dalam bentuk animasi. Menggunakan teknik sederhana tetapi menghasilkan sebuah ilustrasi cerita yang menarik.

## **2. Kelemahan (*Weakness*)**

Kelemahan dari animasi Biografi “*We Tenri Olle*” yaitu pada saat akan di produksi dalam jumlah banyak di butuhkan ketelitian agar proses pemindahan file dapat berjalan lancar.

## **3. Peluang (*Opportunities*)**

Belum ada yang mengangkat Biografi “*We Tenri Olle*” yang di kemas dalam bentuk video Animasi.

## **4. Ancaman (*Threats*)**

Ancaman dari perancangan Biografi “*We Tenri Olle*” adalah banyak bermunculan cerita animasi tentang putri-putri kerajaan dengan ilustrasi gambar yang dapat menarik perhatian anak-anak.

## **D. Identifikasi Target Audiens**

Seperti gagasan-gagasan Papanek (*Design For The Real World*), bahwa fungsi utama desain di Negara berkembang adalah bagaimana perannya daam mengetaskan permasalahan sosial disekiratnya. Desain terlalu berpihak pada golongan kecil masyarakat atas dapat di nilai sebagai desain yang kurang bermakna. Sejak masyarakat berbagai belahan dunia sadar, bahwa tedapat jutaan manusia yang terpinggirkan perannya secara sosial, maka bukan saja mengurangi hal tersebut melalui bantuan-bantuan ekonomi dan teknologi semata, tetapi jga bagaimana masyarakat itu dimanusiakan melalui desain. Desain bukanlah semata milik golongan yang berkemampuan seperti lazimnya propaganda kaum kapitalis yang menciptakan gaya hidup mewah yang konsumsif, tapi juga berhak pula dinikmati oleh golongan yang

berkekurangan (Sachari, 2002:82), maka dari itu target sasaran permainan itu yaitu:

### **1. Demografis**

- a. Target primer : anak remaja usia 11-17 tahun.
- b. Target sekunder : guru ataupun orang tua untuk mendampingi anak belajar.

### **2. Psikografis**

- a. Target primer : anak-anak sudah mulai bisa membaca dan yang sudah lancar membaca.
- b. Target sekunder : guru dan orang tua yang peduli terhadap sejarah.

### **3. Demografis**

- a. Target primer : daerah perkotaan maupun pelosok desa yang sudah biasa melihat video animasi di kesehariannya.

### **4. Kompetitor**

Setelah diidentifikasi target audiensnya dapat diketahui kompetitonya diantaranya yaitu:

#### **a. Game**

Game dimana sekarang merajalela di kalangan anak-anak, sedangkan sekarang sudah banyak game online yang disajikan dengan fitur-fitur yang menarik.

#### **b. Film kartun**

Film kartun yang dapat menjadi pesaing yang diambil penulis karena karakter anak-anak yang memiliki keingintahuan

yang tinggi dan film kartun yang di tanyangkan memiliki animasi yang menarik-menarik.

## **E. Konsep Perancangan**

### **1. Konsep Komunikasi**

Analisis objek komunikasi merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, agar pesan tersampaikan secara efektif dan dapat dimengerti, seperti yang penulis akan sampaikan dalam video ilustrasi nantinya. Dalam pembuatan media promosi biografo "*We tenri Olle* " ini penulis mengangkat cerita rakyat "*We Tenri Olle*" sendiri masih banyak masyarakat khususnya anak-anak yang belum mengetahui cerita tersebut.

Dilihat dari perkembangan zaman ini banyak anak-anak lebih banyak mempelajari cerita novel di banding mempelajari cerita rakyat daerah salah satunya *We Tenri Olle*. Agar banyak anak-anak yang ingin mempelajari berceritakan seorang Datu (Ratu) dari tanah Bugis yang memiliki suatu kisah yang dapat menginspirasi generasi zaman sekarang. Siti Aisyah "*We Tenri Olle*" adalah perempuan yang tangguh setelah di turunkannya tahta kepadanya, ia mulai memerintah, membenahi yang harus di benahi, dan salah satunya mendirikan sekolah pertama yang tidak membedakan suku dan ras menggabungkan laki-laki dan perempuan dalam satu kelas. Siti Aisyah "*We Tenri Olle*" juga memiliki kelebihan dalam menerjemahkan epos *lagaligo* dari bahasa lontara kuno ke bahasa lontara pada umumnya, sehingga Tanete memperoleh popularitas dari samudra hingga benua Eropa. Kisah ratu dari Tanete ini dapat menjadi inspirasi



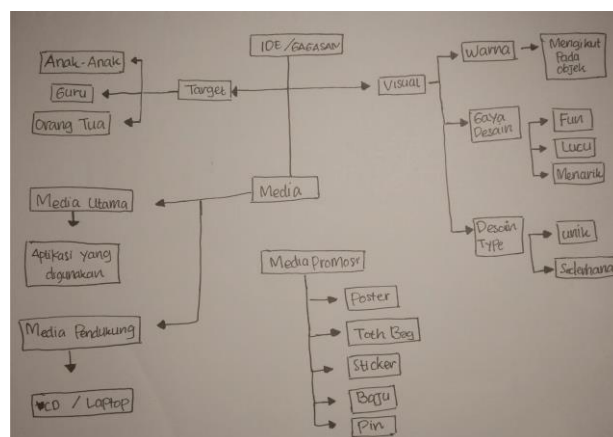
bagi anak-anak dengan kisah perjalanannya hingga kesuksesannya mendai Datu (Ratu) tanete.

## 2. Konsep visual

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun. Gaya kartun dapat dengan mudah di pahami oleh anak-anak karena karakternya yang sederhana. Gaya ini dipilih dengan pertimbangan anak-anak menyukai sesuatu yang sederhana serta dapat langsung di tangkap dengan mudah dan sesuatu yang lucu sehingga membuat mereka menarik dengan cerita lucu.

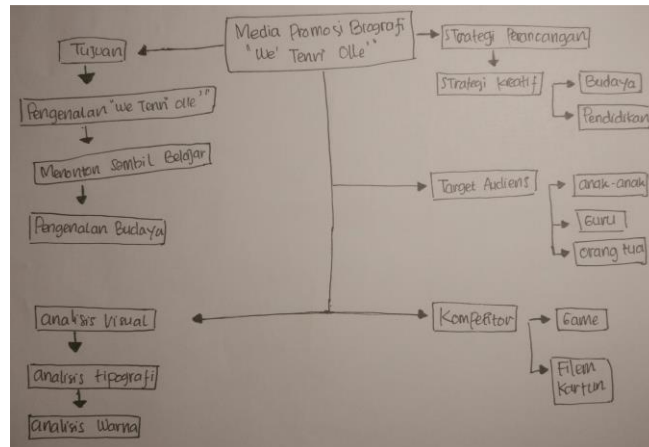
### a. Brainstorming (curah gagasan)

Setelah data-data di kumpul dan diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka, kemudian lanjut ketahap selanjutnya yaitu brainstorming (curah gagasan). Pada tahap ini data- data yang berhasil terkumpul, selanjutnya di tulis poin-poin besarnya dengan tujuan menyimpulkan atau memperoleh ide gagasan yang akan digunakan untuk proses pengembangan konsep visual pada rancangann Biografi “*We Tenri Olle*”



Gambar 2.1 Brainstorming

### b. Mid Mapping



Gambar 2.2 Mid Mapping

Kesimpulan dari curah gagasan dan mid mapping yang akan dilakukan dari hasil penelitian langsung dari lapangan, wawancara dan studi pustaka, kemudian dari hasil tersebut menghasilkan ide untuk selanjutnya diterapkan pada konsep visual promosi budaya.

## F. Konsep Kreatif

### 1. Analisis Warna

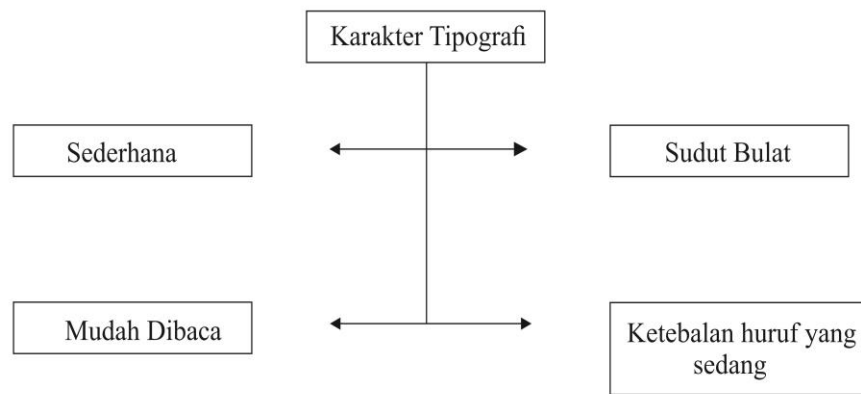
Warna yang di gunakan adalah warna-warna yang cerah tetapi warna primer dan sekunder serta warna-warna yang lembut untuk menyeimbangkan warna cerah tersebut.

Warna adalah hal utama dalam perancangan ini dimana targetnya adalah anak-anak yang memiliki pandangan lebih menarik pada warna. Adapun beberapa alternatif warna yang akan di angkat yaitu:

- a. Warna biru karena dalam ranah desain, warna biru seringkali digunakan untuk menciptakan kesan luas, stabil, sejuk, dingin dan relaksasi pada ruangan.
- b. Warna kuning karena memiliki warna yang terang memberikan kesan ceria, bahagia, energik dan rasa optimis.
- c. Warna merah karena warna merah dapat memberi kesan kegembiraan dan kekuatan.
- d. Warna merah muda karena warna merah muda dapat melambungkan romantisme dan juga populer di kalangan anak-anak.
- e. Warna hitam karena warna hitam dapat menjadi pilihan warna favorit setiap kalangan dapat memberi rasa percaya diri, dramatis dan klasik.
- f. Warna putih karena warna putih memiliki warna yang terang bersih dan mudah di atur
- g. Warna coklat karena warna coklat memiliki kesan manis, kehangatan dan warna yang netral.
- h. Warna abu-abu karena warna yang tidak terlalu mencolok namun sukar untuk di padukan dengan warna-warna yang kontras.
- i. Warna emas karena warna yang mencerminkan kegembiraan, ilmu pengetahuan, cerah, perasaan kagum dan konsentrasi.
- j. Warna hijau karena warna hijau menandakan alam, keceriaan, ketenangan dan kesejukan.

## 2. Analisis Tipografi

Pemilihan tipografi haruslah sesuai dengan target *audiens* yaitu anak-anak. Kebanyakan anak-anak membaca dengan mengeja huruf demi huruf, maka dari itu tipografi yang akan di gunakan harus memenuhi beberapa kriteria yaitu keterbacaan, bentuk karakter, huruf dengan ketebalan huruf yang sedang, desain yang sederhana, bentuk karakter huruf tidak tajam dan sudut bulat.



Gambar 2.3 Analisis Tipografi

Rumus karakter yang akan digunakan berdasarkan gagasan di atas adalah sebagai berikut:

- Huruf sederhana : karakter huruf yang lawes adalah huruf yang tidak terlalu banyak modifikasi, minimalis, dan tidak berlebihan.
- Sudutnya bulat : karakter huruf yang sudut-sudutnya tidak tajam atau melengkung.
- Mudah dibaca : karajter huruf yang tidak terlalu rapi tidak berlebihan tidak terlalu tebal dan tipis, karakter huruf yang

jaraknya tidak terlalu berdekatan antar huruf yang satu dengan yang satunya sehingga dapat terbaca dengan jelas.

- Ketebalan huruf sedang : karakter huruf yang tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis.

Berdasarkan rumus di atas, maka dipilihlah beberapa jenis font sesuai dengan acuan tersebut.

- a. **Comic Sans Ms** jenis fon ini simpel jelas dan mudah di baca.
- b. **ALGERIAN** jenis font ini agak ribet karena hurufnya yang dobel tebal dan hanya memiliki jenis huruf yang tegak.
- c. **Berlin sans fb** jenis huruf ini unik memiliki lekukan di setiap sudutnya, tegak dan jelas.
- d. **Dillova** jenis font ini memiliki lekukan-lekukan pada bagian sudutnya dan tulannya juga miring namun mudah di baca.
- e. Century Gothic jenis font ini memiliki kemiripan pada font disney jelas, tebal, tegak dan mudah di baca.
- f. Nueva Std Cond jenis font ini tegak memiliki lengkungan-lengkungan dan agak tipis namun mudah di baca.

## G. Konsep Cerita

Dalam pembuatan video ilustrasi ini konsep cerita yang diangkat di rangkumkan dari berbagai sumber yaitu dari beberapa buku yang ada di arsip yaitu dari *I Lagaligo*, buku arsip tentang Daerah Barru dan dari beberapa web

adalah satunya wikipedia.com. dari beberapa sumber tersebut maka penulis merangkumkannya menjadi sebuah sinopsi yaitu sebagai berikut:

### 1. Sinopsis

Di Kabupaten Barru, terdapat sebuah kerajaan yang bernama kerajaan Pancana. Kerajaan ini dipimpin seorang Datu (Raja/Ratu). Sitti Aisyah atau lebih di kenal dengan *We Tenri Olle* adalah seorang perempuan yang memimpin kerajaan Pancana pada masa itu. Sitti Aisyah atau *We Tenri Olle* adalah Datu (Ratu) dari Sulawesi Selatan, dia menjabat sebagai Datu selama lima puluh lima tahun, masa jabatan yang cukup lama. Ayahnya bernama *La Tunampareng* alias *To Appatorang* dengan gelar Arung Ujung. Sedangkan ibunya bernama *Colliq Poedjie* yang bergelar Arung Pancana. Kedua orang tuanya adalah bangsawan.

Sitti Aisyah adalah anak kedua dari tiga bersaudara, kakak laki-lakinya bernama *La Makkawaru*, sedangkan adik bungsunya bernama *I Gading*. Sebelum di angkat menjadi Datu kecerdasan Aisyah sudah terlihat sejak kecil. Dia sangat menyukai buku-buku sastra. Bersama ibunya *Colliq Poedjie*, Aisyah menyelami sastra-sastra bugis kuno salah satunya yaitu *I La Galigo*.

Tidak lama setelah ia di angkat menjadi ratu, *We Tenri Olle* menikah dengan seorang raja dari soppeng yang bernama *Arung Bakka* alias *La Sandji Undru* dan memiliki tiga orang anak. Anak pertamanya bernama *We Pancaiktana bunga Walie*, anak keduanya bernama *Ipateka Tana* dan anak ketiganya bernama *I Hawang*.

Kecerdasan Sitti Aisyah alias *We Tenri Olle* ada pada kepiaweannya melakukan reformasi pemerintahan. Saat ia naik tahta, keadaan Tanete penuh dengan konflik vertikal antar penguasa-penguasa lokal di bawah kekuasaannya tetapi dia dengan tannggap dapat menanggulagi setiap konflik yang timbul.

Dari pendalaman tentang sastra dan intensitas, kemudia ia memikirkan langkah yang strategis untuk memanjukan Tanete melalui pendidikan. *We Tenri Olle* mendirikan sekolah terbuka untuk semua kalangan pada tahun 1990 atau 1908. Model sekolah rakyat ini juga dikenal sebagai sekolah desa (*volkschool*), merupakan inisiatif *We Tenri Olle* dan menjadi pertama di Jazirah Sulawesi Selatan kala itu. Kala itu, ide sekolah rakyat untuk semua kalangan tanpa deskriminasi ini sungguh luar biasa dan mempunyai zamannya. Bahkan jauh sebelum R.A Kartini dan Dewi Sartika, dimana yang pertama di buat lebih dikenal dalam kepeloporan pendidikannya di Indonesia.

Sitti Aisyah atau *We Tenri Olle* memang bukanlah seorang selebritis lintas sejarah indonesia. Namanya hanya dikutip sekali terutama bagi hendak meneliti mengenai sejarah *I La Galigo*. Kisah kehidupannya senyap tanpa banyak mengundang kekaguman dalam bentuk tulisan-tulisan yang tersebar di buku sejarah. Bahkan, namanyapun tak begitu dikenal di masyarakat Bugis masa ini. Yang lebih banyak didominasi oleh nama-nama pahlawan perang macam Sultan Hasanuddin atau *Arung Palakka*.

Di daerahnya kini. Nama *We Tenri Olle* hanya di kenal dari bentuk bangunan makam megah berwarna putih berbentuk kubah berciri arsitektur Eropa. Tak banyak yang tau detail kisah hidupnya selain bahwa perempuan cerdas ini pernah menjadi penguasa Tanete di akhir abad XIX.

Namanya jauh dari sentuhan literature. Bahkan, dalam penelusuran mesin pencari di internet, hanya 167 tautan untuk kata kunci *We Tenri Olle* jauh sedikit di bandingkan R.A Kartini dan Dewi Sartika.

Dari cerita yang di rangkumkan diatas, kontribusi aktif *We Tenri Olle* memajukan oendidikan jauh lebih mulia dan lebih luas dari pada dua orang di Pulau Jawa itu. Dengan inisiatif dan dana sendiri, perempuan Bugis ini mendudukkan laki-laki dan perempuan di bnagku pendidikan yang sama, menerima pelajaran yang sama. Dia memakai emansipasi dalam bentuk hakiki tanpa merasa beda dengan perbedaan jenis kelamin.

## 2. Storyline

- Ilustrasi 1: Alkisah di Kabupaten Barru, terdapat sebuah kerajaan yaitu kerajaan Pancana.
- Ilustrasi 2 : Namanya “*We tenri Olle*”.
- Ilustrasi 3 : Disuatu daerah kecil yang bernama Barru, ada sebuah kerajaan yaitu kerajaan Pancana yang dipimpin oleh seorang datu yang bernama *La Rumpang*.
- Ilustrasi 4 : Setelah *La Rumpang* mengundurkan diri sebagai datu dan menurukannya kepada cucunya yaitu Sitti Aisyah “*We Tenri Olle*”.



- Ilustrasi 5 : Sitti Aisyah “*We Tenri Olle*” adalah anak dari *Colliq Pudjie* seorang ahli sastra yang menerjemahkan sejarah *I Lagaligo*.
- Ilustrasi 6 : *We Tenri Olle* anak ke 2 dari 4 bersaudara.
- Ilustrasi 8 : Kakak laki-lakinya bernama *La makkawaru*.
- Ilustrasi 9 : Adek bungsunya bernama *I Gading*.
- Ilustrasi 10 : Sitti Aisyah “*We Tenri Olle*” memiliki kecerdasan sejak kecil yaitu tertarik pada buku-buku sastra dan membantu ibunya dalam menerjemahkan *I Lagaligo*.
- Ilustrasi 11 : *Colliq Pudjie* ibu dari Sitti Aisyah adalah seorang intelek, dialah yang menguasai arsip-arsip kerajaan.
- Ilustrasi 12 : Pada saat *We Tenri Olle* ditunjuk menjadi Ratu keputusan itu di tentang oleh ibunya yaitu *Colliq Pudjie*.
- Ilustrasi 13 : *Colliq Pudjie* menginginkan anak laki-lakinya yang di angkat sebagai Raja yaitu *La Makkawaru*.
- Ilustrasi 14 : Tetapi *La Rumpang* tidak menyukai *La Makkawaru* karena dianggap tidak layak di angkat sebagai Raja.
- Ilustrasi 15 : *La Makkawaru* memiliki kebiasaan yang buruk, ia suka berjudi.
- Ilustrasi 16 : Ia suka Mabuk.
- Ilustrasi 17 : Dan suka pula bermain sabung ayam.
- Ilustrasi 18 : Sebagai Raja *La Rumpang* memiliki otoritas tinggi akhirnya diputuslah Sitti Aisyah sebagai penggantinya.

- Ilustrasi 19 : Keputusan itu dilaporkan kepada Gubernur Sulawesi dan usulan tersebut diterima sehingga resmilah *We Tenri Olle* sebagai Ratu Tanete yang ke-XVIII.
- Ilustrasi 20 : *We Tenri Olle* menikah dengan *Arung Bakka* bernama *La Sandji Unru*.
- Ilustrasi 21 : Memiliki 3 orang anak yang pertama *We Pancaitana Bunga Walie*, anak ke dua bernama *Ipateka Tana*, dan anak ke tiga bernama *I Hawang*.
- Ilustrasi 22 : *We Tenri Olle* juga mendirikan sebuah sekolah yang di berikan nama Sekolah Rakyat (*VolkSchool*), sekolah ini untuk semua kalangan tanpa melihat perbedaan laki-laki da perempuan.
- Ilustrasi 24 : Kala itu, ide sekolah tanpa membedakan Ras ini sudah ada jauh sebelum R.A. Kartini dan Dewi Sartika yang sebagai pelopor pendidikan.
- Ilutrasi 26 : Atas kerjasama dan bantuannya dalam pemerintahan Belanda dianugerahkan gelar Bintang.
- Ilutrasi 27 : Pada masa terakhir *We Tenri Olle*, secara berangsur-angsur kerajaan Tanete dimasukkan dalam administrasi pemerintahan.
- Ilustrasi 28 : *We Tenri Olle* wafat pada tahun 1910.
- Ilustrasi 30 : Setelah wafatnya ia diigantikan oleh putrinya yaitu *We Pancaitana Bunga Walie*.
- Ilustrasi 31 : kini *We Tenri Olle* hanya di ketahui sebatas bangunan makam yang berdiri kokoh berbentuk kubah.

## H. Analisis Media

### 1. Pemilihan Media

Hasil dari perancangan ini yaitu berupa video animasi yang dikemas dalam bentuk file yang disimpan pada CD.

### 2. Media Pendukung

- a. Cd yang berisikan video animasi.
- b. Pin bergambar karakter dalam cerita.
- c. Stiker bergambar karakter dalam cerita.

### 3. Media Promosi

Media promosi merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan suatu produk ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas.

Berikut ini beberapa media yang akan dibuat, yaitu:

#### a. Poster

Poster dianggap sebagai salah satu media yang cukup efektif untuk menyampaikan informasi, data, jadwal dan penawaran-penawaran dan dapat mempromosikan biografi *We Tenri Olle*, adapun data fisik poster proses cetak digital menggunakan kertas kingstruck ketebalan 210 gram.

#### b. Tote bag

*Tote bag* merupakan salah satu media promosi yang sering digunakan oleh khalayak banyak, digunakan untuk dijinjing atau menyimpan barang-barang ketika banyak bawaan di tangan.

#### 4. Media Teknologi

*Software* atau perangkat keras yang akan digunakan untuk perancangan di laptop. Berikut ini adalah alat-alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya :

##### 1. *Hardware*

- a. Komputer atau leptop yang digunakan dalam perancangan adalah leptop merek Acer.
- b. *Printer scan* digunakan dalam bentuk karya ini adalah merk Epson L210. Alat ini digunakan untuk memindahkan hasil dari karya kedalam format *image* agar dapat diolah kedalam proses pembuatan pola.

##### 2. *Software*

*Software* yang digunakan dalam menunjang saat melakukan proses pembuatan pola dan video proyek studi ini adalah *Coreldraw X7*, *Photoshop Cs6* dan *Adobe Primer*.

## **BAB IV**

### **KONSEP DESAIN DAN PROSES KREATIF**

#### **A. Hasil Perancangan**

##### **1. Pra Praduksi Media Promosi Biografi “We Tenri Olle”**

###### **a. Konsep Desain**

Jenis karya yang dibuat adalah video ilustrasi untuk anak 11-17 tahun dengan tampilan berbeda dari video ilustrasi pada umumnya. Video ilustrasi yang diangkat yaitu Biografi “*We Tenri Olle*”. Tampilan video ilustrasi yang akan dibuat menggunakan teknik digital. Teknik digital merupakan karya seni yang menggambarkan gambar-gambar ilustrasi yang disatukan menjadi satu bentuk video. Video yang sangat sederhana dengan hasil yang sangat menarik. Berdasarkan target audiens yaitu anak-anak umur 11-17 tahun, konsep yang akan digunakan yaitu “*Klasik Ilustrasi*” atau gambar dengan menggunakan budaya lokal Sulawesi Selatan.

###### **b. Konsep Visual**

Konsep dalam bentuk *storyline* yang akan ditampilkan pada video biografi “*We Tenri Olle*”. Pada setiap halaman ditampilkan dengan berbagai ilustrasi biografi “*We Tenri Olle*” dengan teknik ilustrasi gambar. Gaya ilustrasi yang akan digunakan yaitu gaya kartun. Gaya kartun yang mudah dipahami oleh anak remaja karena gambar karakter yang sederhana. Gaya yang dipilih dengan pertimbangan anak remaja menyukai sesuatu yang sederhana serta dapat langsung

ditangkap dengan mudah dan sesuatu yang unik sehingga membuat mereka tertarik dengan cerita tersebut.

c. Konsep Kreatif

1. Pemilihan Warna

Warna-warna dominan yang digunakan dalam perancangan adalah 3 warna yang dapat menarik perhatian anak-anak serta warna netral yang disesuaikan dengan suasana dalam cerita. Warna yang digunakan yaitu warna *soft* yang lembut, agar suasana dan karakter yang diceritakan dapat tersampaikan dengan menarik.

2. Tipografi

Pada bab sebelumnya penulis menawarkan 6 jenis tipografi, namun untuk proses selanjutnya penulis hanya memilih dan menggunakan 2 jenis tipografi yang karakternya sesuai dengan target audiens serta hasil pengelompokkan huruf dengan pertimbangan font tersebut font sederhana, sudutnya bulat, mudah dibaca dan ketebalan hurufnya sedang.

3. Perencanaan Media

a. Media Utama

Video Ilustrasi

Bahan ilustrasi manual dan digital

Teknik digital

b. Media Pendukung

CD berisikan video

Gantungan kunci bergambarkan karakter dalam cerita

Stiker bergambarkan karakter dalam cerita

Totebag bergambarkan karakter dalam cerita

c. Media Promosi

1. Poster

Ukuran A3

Bahan kertas kingstruk 210 gram

Tehnik cetak digital

2. X-Banner

Ukuran 60 X 160 cm

Albatros

Tehnik cetak digital

d. Proses Sketsa Ilustrasi

1. Karakter *We Tenri Olle* digambarkan mata agak sipit, mempunyai hidung tomat, memiliki lesung pipi, rambut ikal yang di ikat memakai baju lengan panjang dan sarung.



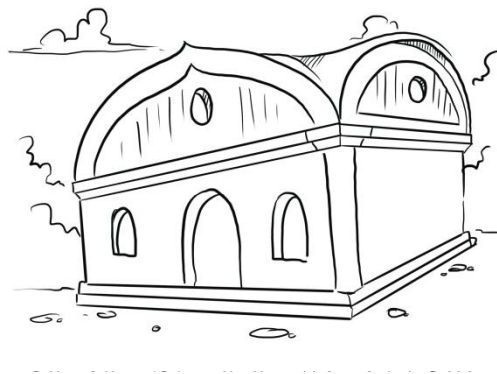
Gambar 4.1: *We Tenri Olle*

2. Sekolah yang didirikan adalah seolah untuk rakyat yang sederhana yang tidak membedakan ras



Gambar 4.2: Sekolah *Volkschool*

3. Makam *We Tenri Olle* seperti kubah bangunan putih besar dan berbentuk persegi.



#### e. Sketsa Storyboard

Pembuatan sketsa *storyboard* dilakukan untuk mempermudah pembuatan tiap ilustrasi dalam video yang akan dibuat nanti. Dalam hal ini, *storyboard* dibuat berdasarkan alur cerita yang dibuat pada *storyline*.

1. Alkisah di Kabupaten Barru, terdapat sebuah kerajaan yaitu Kerajaan Pancana.





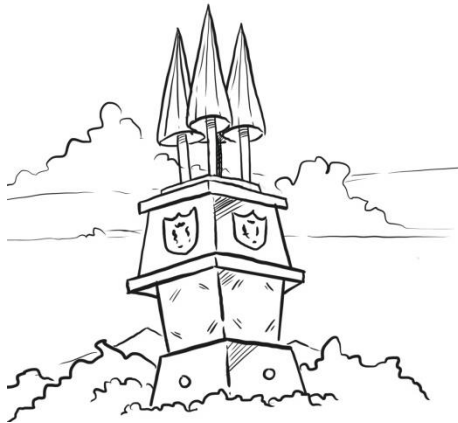
Gambar 4.4: Bangunan Kerajaan

2. Namanya *We Tenri Olle*



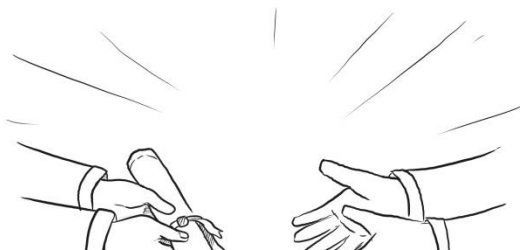
Gambar 4.5: *We Tenri Olle*

3. Disuatu daerah kecil yang bernama Barru, ada sebuah kerajaan yaitu Kerajaan Pancana yang dipimpin oleh Datu yang bernama La Rumpang.



Gambar 4.6: Tugu Kabupaten Barru

4. Setelah La Rumpang mengundurkan diri sebagai Datu dan menurunkannya kepada cucunya yaitu Sitti Aisyah “*We Tenri Olle*”



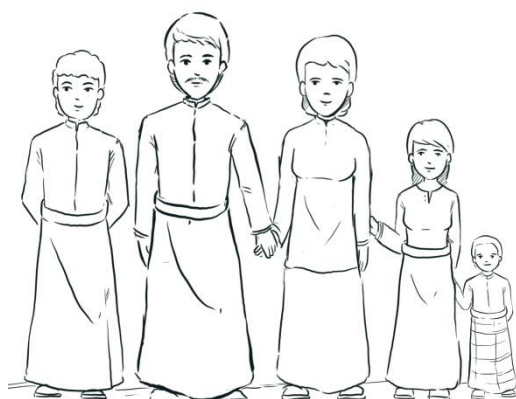
Gambar 4.7: Penyerahan Tahta Kerajaan

5. Sitti Aisyah “*We Tenri Olle*” adalah anak dari *Colliq Pudjie* seorang ahli sastra yang menerjemahkan sejarah I Lagaligo



Gambar 4.8: *We Tenri Olle* dan *Colliq Pudjie*

6. *We Tenri Olle* anak ke 2 dari 3 bersaudara



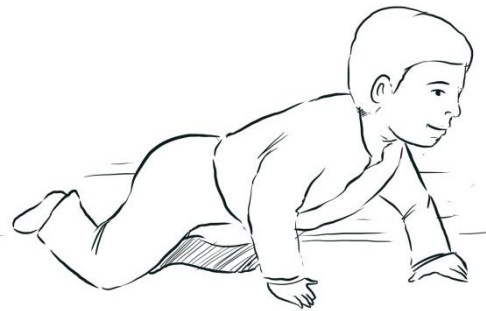
Gambar 4.9: Keluarga La Rumpang

7. Kakak laki-lakinya bernama La Makkawaru



Gambar 4.10: La Makkawaru

8. Adek bungsunya bernama I Gading



Gambar 4.11: I Gading

9. Sitti Aisyah “We Tenri Olle” memiliki kecerdasan sejak kecil yaitu tertarik pada buku-buku sastra dan membantu Ibunya dalam menerjemahkan I Lagaligo.

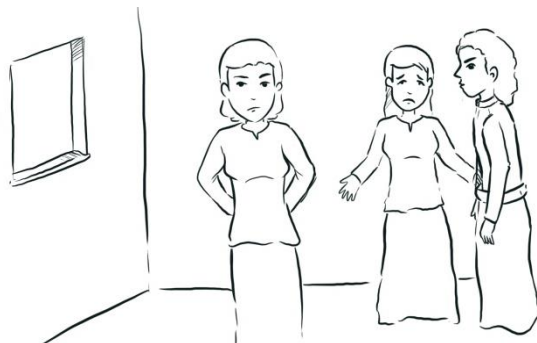


Gambar 4.12: We Tenri Olle membantu Ibunya menerjemahkan I Lagaligo

10. Colliq Pudjie Ibu dari Sitti Aisyah adalah seorang intelek, dialah yang menguasai arsip-arsip kerajaan.



11. Pada saat We Tenri Olle Di tunjuk menjadi Ratu keputusan itu di tentang oleh ibunya yaitu Colliq Pudjie.



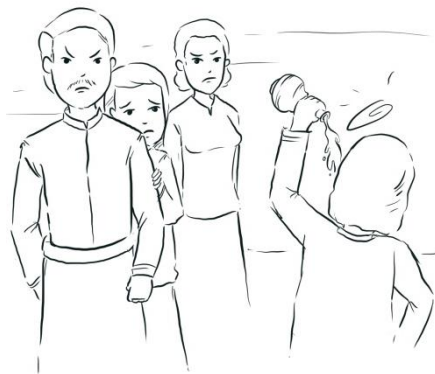
Gambar 4.14: Penolakan We Tenri Olle sebagai Ratu

12. Colliq Pudjie menginginkan anak laki-laknya yang diangkat sebagai Raja yaitu La Makkawaru.



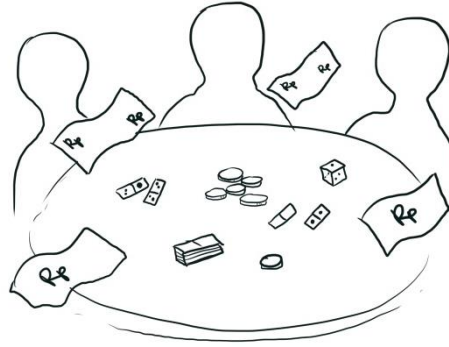
Gambar 4.15: Penolakan La Makkawaru sebagai Raja

13. Tetapi La Rumpang tidak menyukai La Makkawaru karena dianggap tidak layak diangkat sebagai Raja.



Gambar 4.16: Kebiasaan La Makkawaru yang buruk

14. La Makkarau memiliki kebiasaan yang buruk, ia suka berjudi.



Gambar 4.17: Kebiasaan La Makkawaru yang suka berjudi

15. Ia suka mabuk



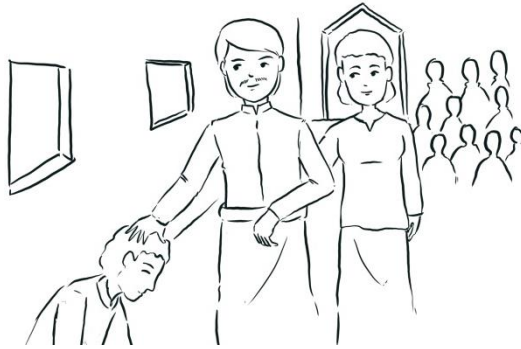
Gambar 4.18: Kebiasaan La Makkawaru yang suka mabuk-mabukan

16. Dan suka pula bermain sabung ayam.



Gambar 4.19: Kebiasaan La Makkawaru yang suka sabung ayam

17. Sebagai Raja La Rumpang memiliki otoritas tinggi akhirnya diputuslah Sitti aisyah sebagai pengantinya.



Gambar 4.20: Terangkatnya We Tenri Olle sebagai Ratu

18. Keputusan itu dilaporkan kepada Gubernur Sulawesi dan usulan tersebut diterima sehingga resmilah We Tenri Olle sebagai Ratu Tanete yang ke-XIV



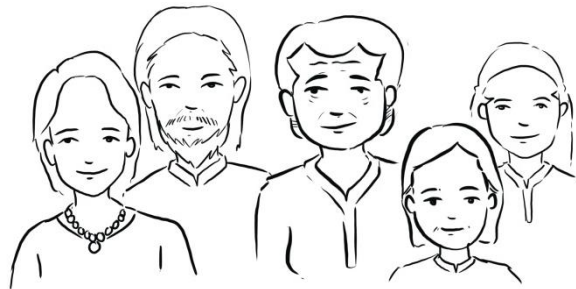
Gambar 4.21: Resminya We Tenri Olle sebagai Ratu

19. We Tenri Olle menikah dengan Arung Bakka Bernama La Sandji Unru.



Gambar 4.22: We Tenri Olle dan Arung Bakka

20. Memiliki 3 orang anak yang pertama We Pancaittana Bunga Walie, anak ke dua bernama Ipateka Tana, dan anak ketiga bernama I Hawang.



Gambar 4.23: Keluarga We Tenri Olle dan Arung Bakka

21. We Tenri Olle juga mendirikan sebuah sekolah yang diberikan nama sekolah rakyat (*Volkschool*), sekolah ini untuk semua kalangan tanpa melihat perbedaan laki-laki dan perempuan.





Gambar 4.24: Sekolah *Volkschool*

22. Kala itu ide sekolah tanpa membedakan ras ini sudah ada jauh sebelum R.A. Kartini dan Dewi Sartika yang sebagai pelopor pendidikan.



Gambar 4.25: Dikenalnya We Tenri Olle

23. Atas kerjasama dan bantuannya dalam pemerintahan Belanda dianugerahkan gelar Bintang.



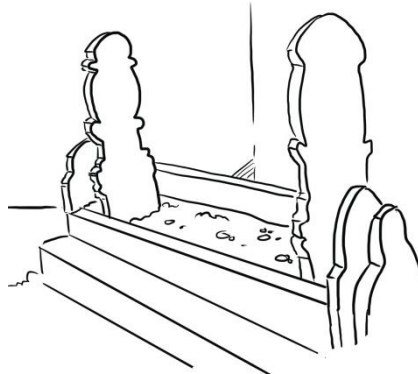
Gambar 4.26: Penganugerahan gelar bintang

24. Pada masa terakhir We Tenri Olle secara berangsur-angsur kerajaan Tenete dimasukkan dalam administrasi pemerintahan.



Gambar 4.27: Masa kepemimpinan We Tenri Olle

25. We Tenri Olle wafat pada tahun 1910



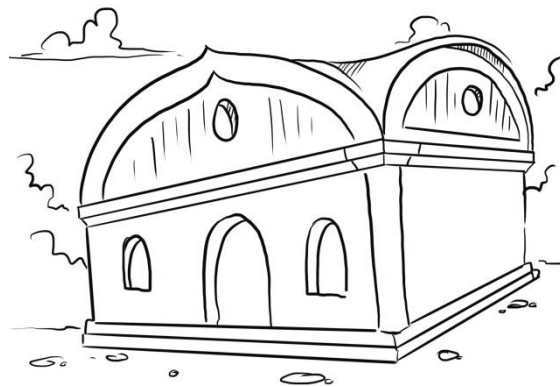
Gambar 4.28: Wafatnya We Tenri Olle

26. Setelah wafatnya ia digantikan oleh putrinya yaitu We Pancaittana Bunga Walie.



Gambar 4.29: We Pancaittana Bunga Walie.

27. Kini We Tenri Olle hanya di ketahui sebatas bangunan makam yang berdiri kokoh berbentuk kubah.



Gambar 4.30: Makam We Tenri Olle

## BAB V

### HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

#### 2. Proses Produksi Video Biografi “*We Tenri Olle*”

Setelah semua persiapan pada pra produksi telah selesai dilakukan, mulailah masuk ketahap produksi yaitu *Finishing* desain video biografi “*We Tenri Olle*” serta *background* pendukung ilustrasi.

##### A. Final desain biografi “*We Tenri Olle*”

###### 1. Ilustrasi 1



Gambar 5.1: Ilustrasi Bangunan kerajaan

###### 2. Ilustrasi 2



Gambar 5.2: Tugu Simbol Barru

### 3. Ilustrasi 3



Gambar 5.3: Penyerahan Tahta

### 4. Ilustrasi 4



Gambar 5.4: Menerjemahkan Lontara

### 5. Ilustrasi 5



Gambar 5.5: Kekaguman Orang Tua Kepada Putrinya

**6. Ilustrasi 6**

Gambar 5.6: Keluarga *We Tenri Olle*

**7. Ilustrasi 7**

Gambar 5.7: Sosok Saudara Yang Angkuh

**8. Ilustrasi 8**

Gambar 5.8: Saudara Bungsu *We Tenri Olle*

**9. Ilustrasi 9**

Gambar 5.9: Seorang Ibu Mengajarkan Sastra kepada Anaknya

**10. Ilustrasi 10**

Gambar 5.10: Ilustrasi Arsip Pemerintahan

**11. Ilustrasi 11**

Gambar 5.11: Kemarahan Sang Ibu



**12. Ilustrasi 12**

Gambar 5.12: Kemarahan Sang Ayah Kepada *La Makkawaru*

**13. Ilustrasi 13**

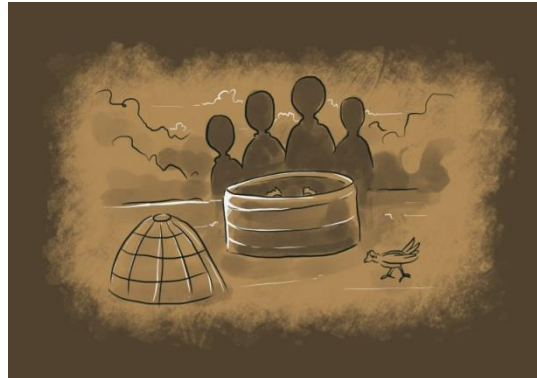
Gambar 5.13: Kebiasaan Buruk *La Makkawaru*

**14. Ilustrasi 14**

Gambar 5.14: Perjudian



### 15. Ilustrasi 15



Gambar 5.15: Sabung Ayam

### 16. Ilustrasi 16



Gambar 5.16: Tidak Setuju Dengan Kelakuan *La Makkawaru*

### 17. Ilustrasi 17



Gambar 5.17: Ayahnya Menyetujui Jika *We Tenri Olle* Di Angkat Jadi Datu

**18. Ilustrasi 18**

Gambar 5.18: Namanya Sitti Aisyah *We Tenri Olle*

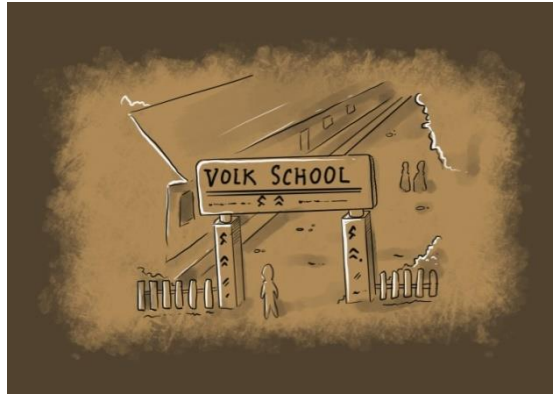
**19. Ilustrasi 19**

Gambar 5.19: Ia menikah Dengan Raja Dari Soppeng

**20. Ilustrasi 20**

Gambar 5.20: Keluarga *We Tenri Olle*

## 21. Ilustrasi 21



Gambar 5.21: Ilustrasi Sekolah

## 22. Ilustrasi 22



Gambar 5.22: Masa Pemerintahan *We Tenri Olle*

## 23. Ilustrasi 23



Gambar 5.23: Di Anugerahkannya Gelar Bintang

**24. Ilustrasi 24**

Gambar 5.24: *Makam We Tenri Olle*

**25. Ilustrasi 25**

Gambar 5.26: *Masa Pemerintahan We Tenri Olle*

**26. Ilustrasi 26**

Gambar 5.27: *Anak Dari We Tenri Olle*

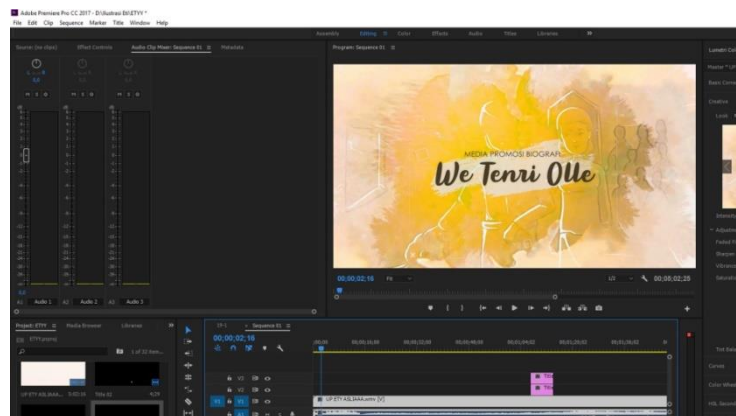
## 27. Ilustrasi 27



Gambar 5.28: Makam *We Tenri Olle* Yang Berbentuk Kubah

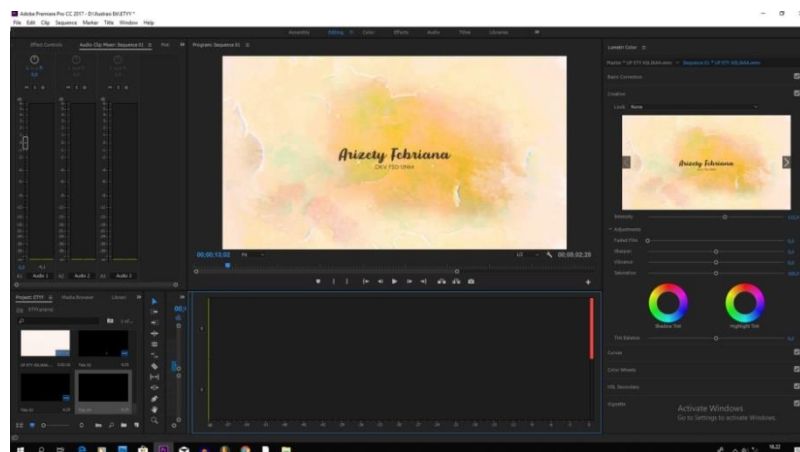
## B. Desain Video Biografi “*We Tenri Olle*”

### 1. Tampilan 1



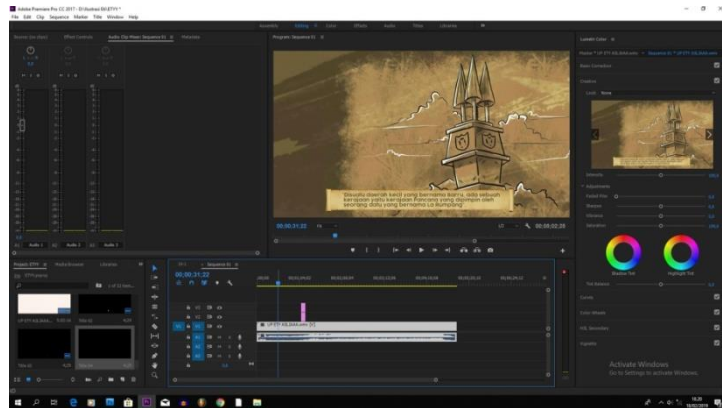
Gambar 5.29: Tampilan 1 proses kerja

### 2. Tampilan 2



Gambar 5.30: Tampilan 2 Proses Kerja

### 3. Tampilan 3



Gambar 5.31: Tampilan 3 Proses Kerja

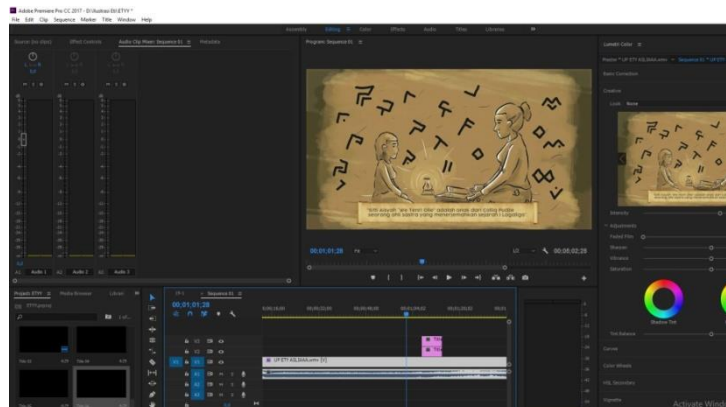
### 4. Tampilan 4



Gambar

5.32: Tampilan 4 Proses Kerja

### 5. Tampilan 5

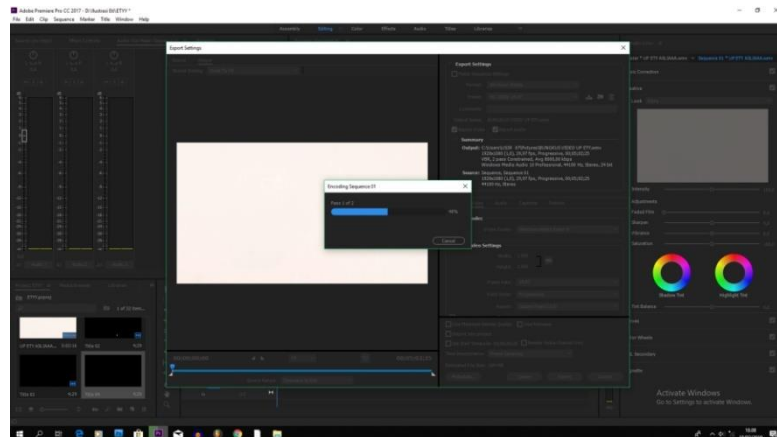


Gambar 5.33: Tampilan 5 Proses Kerja





## 9. Tampilan 9



Gambar 5.37: Tampilan 9 Proses *Rendering*

### C. Proses Cetak

Proses cetak yang akan dilakukan dengan menggunakan teknik *burning*. Untuk tempatnya digunakan jenis CD.

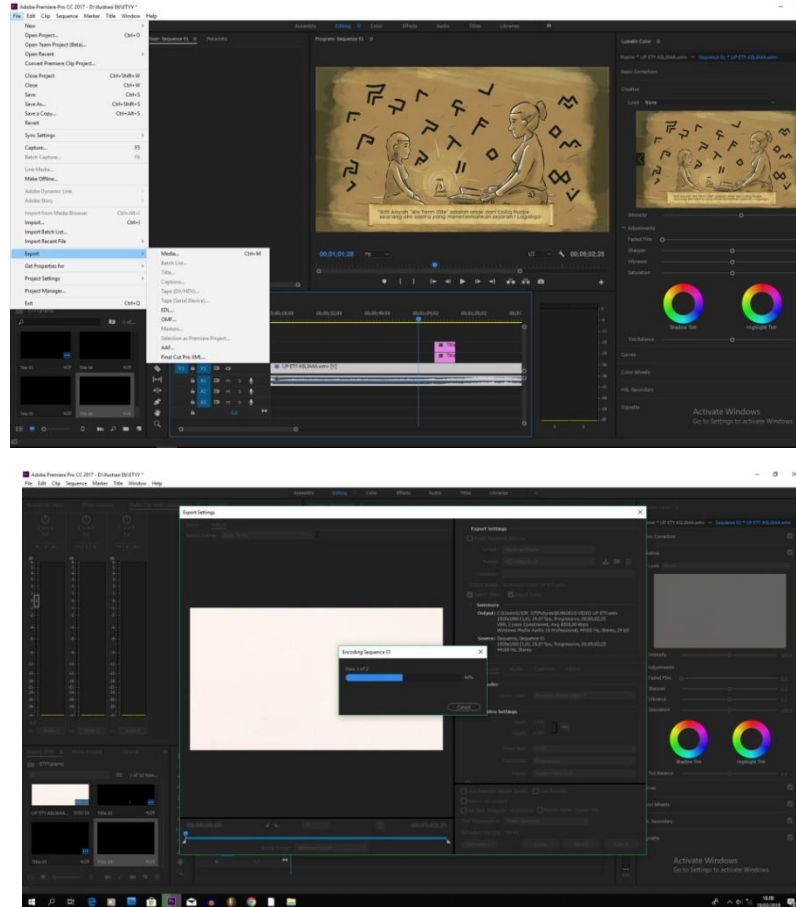
#### 1. Deskripsi Hasil Perancangan

##### A. Video Biografi “We Tenri Olle”

Perancangan ini menghasilkan media promosi biografi “We Tenri Olle” dengan teknik digital sebagai media utama. Video ini memiliki durasi yang tidak begitu lama dan dalam video ini berisikan tentang biografi “We Tenri Olle”.



## B. Proses Penyimpanan



Gambar 5.38: Proses Penyimpanan Gambar

## 3. Pembahasan Hasil Perancangan

### A. Media Utama

#### 1. Halaman 1



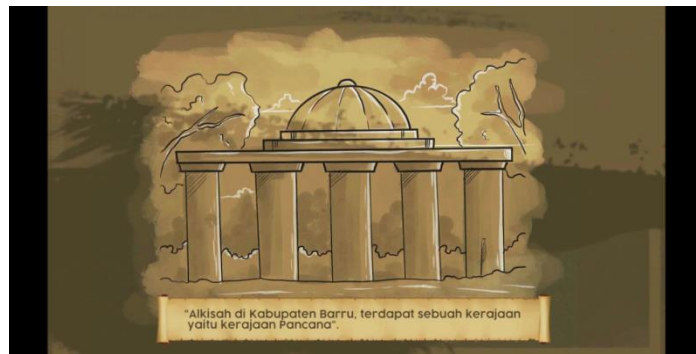
Gambar 5.39: Tampilan Slide 1

## 2. Halaman 2



Gambar 5.40: Tampilan *Slide 2*

## 3. Halaman 3



Gambar 5.41: Tampilan *Slide 3*

## 4. Halaman 4



Gambar 5.42: Tampilan *Slide 4*

## 5. Halaman 5



Gambar 5.43: Tampilan Slide 5

## 6. Halaman 6



Gambar 5.44: Tampilan Slide 6

## 7. Halaman 7



Gambar 5.45: Tampilan Slide 7

## 8. Halaman 8



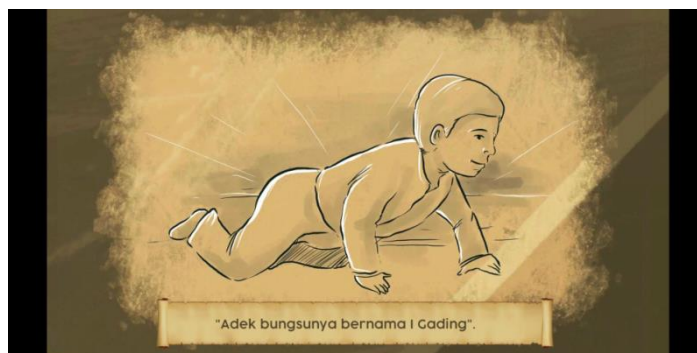
Gambar 5.46: Tampilan *Slide 8*

## 9. Halaman 9



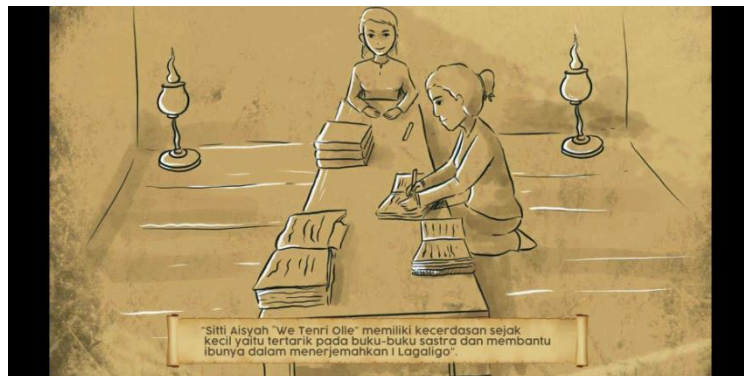
Gambar 5.47: Tampilan *Slide 9*

## 10. Halaman 10



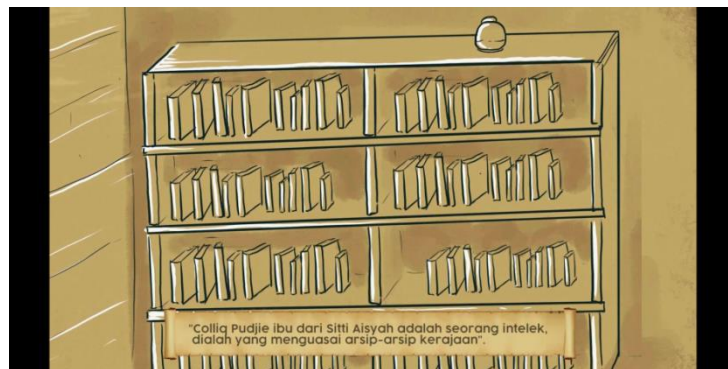
Gambar 5.48: Tampilan *Slide 10*

## 11. Halaman 11



Gambar 5.59: Tampilan Slide 11

## 12. Halaman 12



Gambar 5.50: Tampilan Slide 12

## 13. Halaman 13



Gambar 5.51: Tampilan Slide 13



**14. Halaman 14**

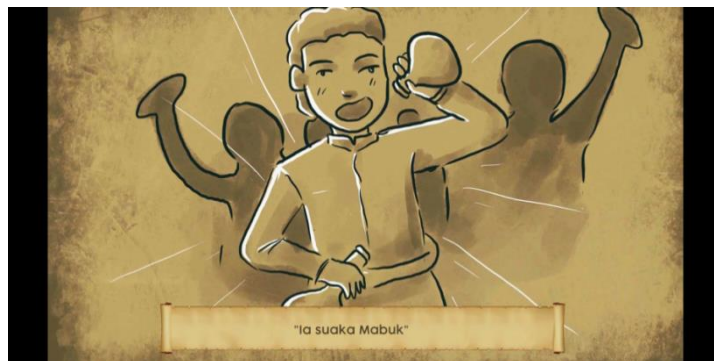
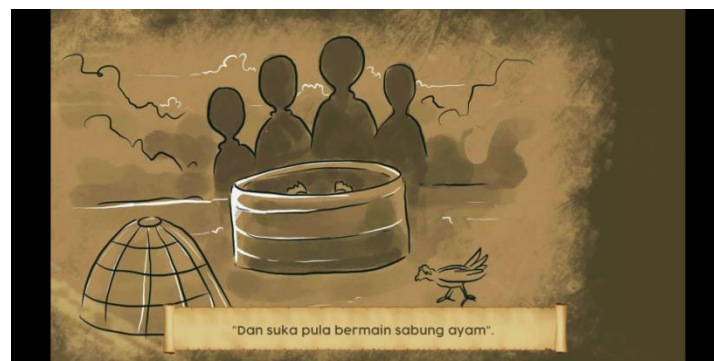
Gambar 5.52: Tampilan *Slide* 14

**15. Halaman 15**

Gambar 5.53: Tampilan *Slide* 15

**16. Halaman 16**

Gambar 5.54: Tampilan *Slide* 15

**17. Halaman 17**Gambar 5.55: Tampilan *Slide 17***18. Halaman 18**Gambar 5.56: Tampilan *Slide 18***19. Halaman 19**Gambar 5.57: Tampilan *Slide 19*

**20. Halaman 20**

Gambar 5.58: Tampilan Slide 20

**21. Halaman 21**

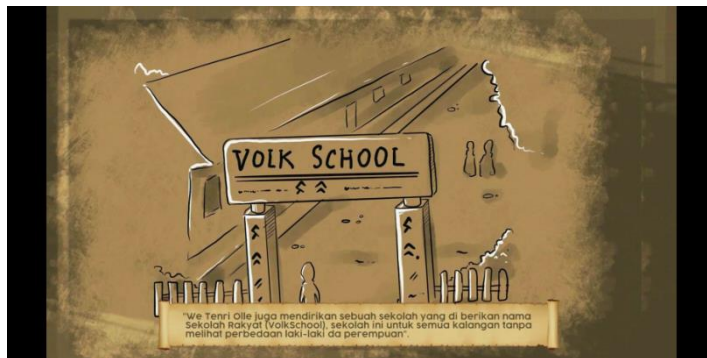
Gambar 5.59: Tampilan Slide 21

**22. Halaman 22**

Gambar 5.60: Tampilan Slide 22



### 23. Halaman 23



Gambar 5.61: Tampilan *Slide 23*

### 24. Halaman 24

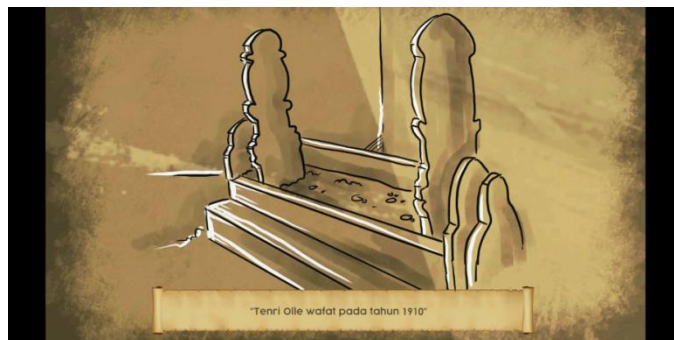


Gambar 5.62: Tampilan *Slide 24*

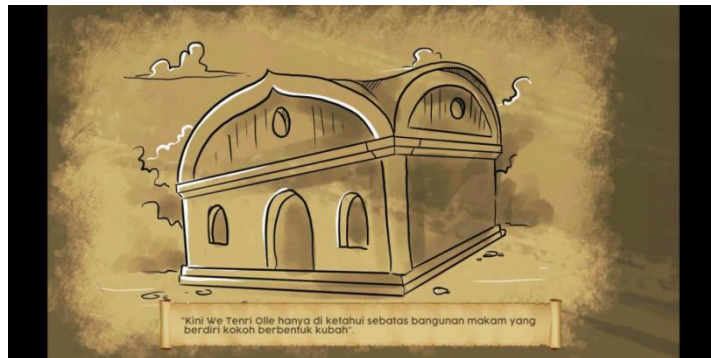
### 25. Halaman 25



Gambar 5.63: Tampilan *Slide 25*

**26. Halaman 26**Gambar 5.64: Tampilan *Slide 26***27. Halaman 27**Gambar 5.65: Tampilan *Slide 27***28. Halaman 28**Gambar 5.66: Tampilan *Slide 28*

## 29. Halaman 29



Gambar 5.67: Tampilan *Slide* 29

## 30. Halaman 30



Gambar 5.68: Tampilan *Slide* 30

## B. Media Pendukung

### 1. CD



Gambar 5.69: CD

## 2. Stiker



Gambar 5.70: Stiker

## 3. Pin



Gambar 5.71: Pin

## 4. Tothbag



Gambar 5.72: Gambar Tothbag

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Media promosi biografi *We Tenri Olle* merupakan media promosi pertama dalam memperkenalkan tentang *We Tenri Olle* dengan menggunakan tehnik video ilustrasi digital yang lebih klasik di banding video sejarah raja-raja yang lain.

Pembuatan video ilustrasi ini melalui tiga tahap, yakni tahap praproduksi, produksi, serta pasca produksi.

Media promosi biografi *We Tenri Olle* dalam bentuk video ilustrasi dengan durasi waktu pemutaran 05.15 (lima menit lima belas detik) yang menampilkan gaya ilustrasi dengan konsep klasik dengan warna-warna klasik yaitu coklat tua dan coklat muda agar dapat memberikan kesan terlihat tua namun tidak kuno. Font yang di gunakan yaitu Dillova dan Century Gotich. Aransemen musik yang digunakan yaitu klasik kindung ada yang versi cepat dan ada yang versi lambat.

#### **B. Saran**

Kepada mahasiswa dan masyarakat, Indonesia sangat kaya dengan cerita rakyat akan tetapi jaman sekarang cerita-cerita rakyat tersebut sudah sangat jarang didengar dan digantikan dengan cerita luar negeri, dan TV maka perlu ada upaya dari masyarakat itu sendiri untuk tetap menghidupkan atau menjaga sebuah cerita dari daerah mereka sendiri karena cerita rakyat sangat kaya dengan pesan moral dan nilai budi pekerti yang baik untuk perkembangan anak.

Kepada orang tua, hendaknya rutin membacakan buku cerita rakyat kepada anaknya sehingga minat anak terhadap buku bacaan dapat meningkat. Pengenalan suatu cerita rakyat kepada anaka-anak menjadi awal mula penumbuhan pengetahuan dan kecintaan mereka terhadap daerah itu sendiri.

### **1. Kepada Para Perancang Ilustrasi Selanjutnya:**

- a. Sebelum merancang ilustrasi, kita harus menentukan ide gagasan dan konsep, konsep sangatlah penting dalam proses perancangan karena konsep yang matang dapat memudahkan kita ,emgerjakan sebuah ilusrasi cerita.
- b. Hendaknya mencari tehnik-tehnik baru yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan sebuah cerita serta banyak melihat referensi dimedia social.
- c. Dibutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam proses pembuatan video ilutrasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2002. *Seels & Glasgow*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Cangara, Hafied. (2007) *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Dangu, Save M. (1997) *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Lembaga Pengkajian Kebudayaan: Jakarta
- Gerlach & Ely (2002) *Seels & Glasgow*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Gonggong, Dr. Anhar. 2003. *La Galligo, Menelusuri Jejak Warisan Sastra Dunia*. Devisi Ilmu Sosial dan Humaniora, Pusat Kegiatan Penelitian: Makassar: Universitas Hasanuddin
- Kusrini dkk. (2007) *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Said, Azis. 2006. *Nirmana, Dasar desain trimatra*. Makassar: UNM
- Sutrisno.2006.*Media pembelajaran*.Makassar: SMK N 1 Barru
- Muhammad Ruslaillang.2006. <http://archive.lenteratimur.com>
- Arum Widyaningsih.2013. <http://serbasejarahwordpress.com>





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung Jalan Mallengkeri, Makassar 90224  
Email: fsd@unm.ac.id

USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : ARIZETI FEBRIANA
2. No. Induk Mahasiswa : 006141007
3. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
4. Tempat/Tanggal Lahir : WANEVA, 25 FEBRUARI 1994
5. Judul yang diajukan :
  1. PERANCANGAN TUTORIAL PEMBUATAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION
  2. PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF LONTARA MELALUI CERITA "KAKYAT SULEW BEGAS" "WE TERRI OLE"
  3. PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF LONTARA DALAM BENTUK ANIMASI

Disetujui oleh :

Penasehat Akademik

M. MUHAMMAD SALEH HUSAIN, M.Si  
NIP .....

Makassar, 18 FEBRUARI 2016

Mahasiswa yang bersangkutan,

ARIZETI FEBRIANA  
NIM ...006141.007.....

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui : Perancangan Media Sosialisasi Huruf Lontara melalui Cerita Rakyat "We Terri Ole"
2. Pembimbing yang ditugasi :
  - 2.1. Dr. G. Agustinus Dirang, MT
  - 2.2. Dr. Muhammad Saleh Husain, M.Si

Makassar, 18/02/2016  
Ketua Program Studi,

DIAN SARAGI, S.Sn, M.Ds  
NIP 197701082008121001

Rangkapan :

1. Ketua Program Studi
2. Kasubag Pendidikan
3. Penasehat Akademik





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224  
Telp. (0411) 888524

Nomor: 641/UN38.21.2/PP/2016

Makassar, 23 Februari 2015

Lamp. :

Hal : Permohonan Pembimbing/  
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Drs.Muh. Saleh Husain, M.Si.  
2. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.

di Makassar

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Arizeti Febriana  
Stambuk : 1286140007  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : Perancangan Media Sosialisasi Huruf Lontara melalui Cerita Rakyat "We Tenri Olle".

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ketua Program Studi,  
Desain Komunikasi Visual

Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.  
NIP. 19770518 200812 1 001

\*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan

1. Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

(.....)

2. Dr.Ir.AgussalimDjirong, MT.

Bersedia / ~~Tidak bersedia~~

(.....)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Nomor: 714/UN36.21/HK/2016

Tentang

**PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING**

Arizeti Febriana

Program Studi Desain Komunikasi Visual

**DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing
- b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :
- Pertama : Mahasiswa yang namanya Arizeti Febriana NIM 1286140007 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Media Sosialisasi Huruf Lontara melalui Cerita Rakyat "We Tenri Olle"**.
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:
1. Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si. (Pembimbing I)
2. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Makassar  
Pada tanggal : 25 Februari 2016

Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
SNIP. 19630121 198903 2 001

**Tembusan:**

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Arizeti Febriana
2. N I M : 1286141007
3. Jurusan : Desain Komunikasi Visual
4. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
5. Judul : Perancangan Media Sosialisasi Huruf Lontara Melalui Cerita Rakyat "We Tenri Olle"

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk Seminar Proposal

Pembimbing I,

Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si  
NIP

Makassar, .....  
Pembimbing II,

Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT  
NIP

Mengetahui:  
Ketua Jurusan,

Drs. Abdur Azis Said, M. Sn.  
NIP. 19581 104 199003 1 003

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Usulan penelitian dengan judul:

**Perancangan Media Promosi Biografi “ WE TENRI OLLE”**

Atas Nama Mahasiswa:

Nama	: Arizeti Febriana
NIM	: 1286141007
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Seni dan Desain

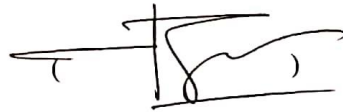
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka proposal ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk melakukan penelitian.

Makassar, 12 November 2018

Disetujui oleh:

1. Pembimbing 1

Drs. Muh. Saleh Husain, M.Si.



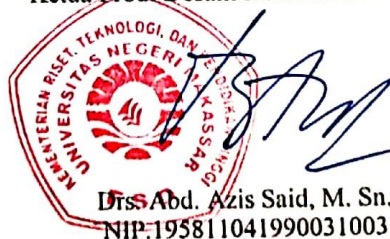
2. Pembimbing 2

Dr. Agussalim Djirong, M.T.



Disetujui oleh:

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual



Drs. Abd. Azis Said, M. Sn.  
NIP: 195811041990031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor: 1937/UN36.21/LT/2018

18 November 2018

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan  
c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Prov. Sulawesi Selatan.  
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Arizeti Febriana

NIM : 1286141007

Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Kabupaten Barru.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

**Perancangan Media Promosi Biografi "WE TENRI OLLE".**

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

  
Dekan  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19690121 198903 2 001





1 2 0 1 8 1 9 1 4 2 8 8 2 7

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 8828/S.01/PTSP/2018  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Barru

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 1937/UN36.21/LT/2018 tanggal 18 November 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : ARIZETI FEBRIANA  
Nomor Pokok : 1286141007  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Kampus FSD UNM Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BIOGRAFI "WE TENRI OLLE" "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **23 November s/d 22 Desember 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 21 November 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A.M. YAMIN, SE., MS.  
\* Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip. : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth  
1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;  
2. Peringgal.

SIMAP PTSP 21-11-2018



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : [dpmpstsp@sulselprov.go.id](mailto:dpmpstsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90222





**PEMERINTAH KABUPATEN BARRU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU**  
**PINTU DAN TENAGA KERJA**

Jl. Sultan Hasanuddin No. 42 Telepon (0427) 21662 , Fax (0427) 21410 Kode Pos 90711

Barru, 28 November 2018

Nomor : 0623/18/BR/XI/2018/DPMPTSP TK  
Lampiran : -  
Perihal : Izin/Rekomendasi Penelitian.

Kepada  
Yth. Kepala TK Al - Ikhlas Kab. Barru  
di -  
Tempat

Berdasarkan Surat DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 8828/S.01/PTSP/2018 tanggal 21 November 2018 perihal tersebut di atas, maka / Mahasiswa / Peneliti / Dosen / Pegawai di bawah ini :

N a m a : ARIZETI FEBRIANA  
Nomor Pokok : 1286141007  
Program Study : Desain Komunikasi Visual  
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)  
A l a m a t : Jl. H. M. Sewang Kel. Coppo Kec. Barru Kab. Barru

Diberikan izin untuk melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Wilayah/Kantor Saudara yang berlangsung mulai tanggal 28 November 2018 s/d 26 Desember 2018, dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan judul :

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BIOGRAFI "WE TENRI OLLE"**


Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Kepala SKPD (Unit Kerja) / Camat, apabila kegiatan dilaksanakan di SKPD (Unit Kerja) / Kecamatan setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) eksampelar copy hasil penelitian kepada Bupati Barru Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu Dan Tenaga Kerja Kabupaten Barru;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Untuk terlaksananya tugas penelitian tersebut dengan baik dan lancar, diminta kepada Saudara untuk memberikan bantuan fasilitasi seperlunya.

Demikian disampaikan untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

a.n. Kepala Dinas,  
Kabid. Penyelenggaraan Pelayanan  
Perizinan,

  
**FATMAWATI LEBU, SE**  
Pangkat : Pembina, IV/a  
NIP. 19720910 199803 2 008

**TEMBUSAN** : disampaikan Kepada Yth.

1. Bupati Barru (Sebagai Laporan);
2. Kepala Bappeda Kab. Barru;
3. Kemenag Kab. Barru
4. Dekan Fak. Seni dan UNM Makassar di Makassar;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Pertinggal;



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1. Nama          | : Arizeti Febriana                                 |
| 2. NIM           | : 1286141007                                       |
| 3. Jurusan       | : Desain Komunikasi Visual                         |
| 4. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual                         |
| 5. Judul         | : Perancangan Media Promosi Biografi We Tenri Olle |

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di **Melaksanakan Seminar Hasil Perancangan Tugas Akhir.**

Pembimbing I,

Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si  
NIP. 196101101990031001

Makassar, .....

Pembimbing II,

Dr. Ir. Agussalim Djirong, MT  
NIP. 196406231991121001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan,

Drs. Abdul Azis Said, M. Sn.

NIP. 19581 104 199003 1 003





PERPUSTAKAAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
Kampus UNM Parangtambung Jalan Dg. Tata Makassar 90224  
Telp. (0411) 888524  
<http://fsd.unm.ac.id>



**SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN**

No. 010 /PERPUS.FSD/ 1 /20 19

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ARI LETI FEBRIANA  
NIM : 1286 K1007  
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Alamat : JL KESADARAN 1

Telah bebas dari peminjaman buku pada perpustakaan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan telah memberikan sumbangan sebesar Rp. 25.000, - (dua puluh lima ribu rupiah) untuk pengembangan perpustakaan Fakultas Seni dan Desain.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebenarnya.

Makassar, 21 JANUARI, 2019  
Pengelola Perpustakaan,

SRI RAHAYU ISWARI, S. Pd

Dibuat 3 rangkap :

1. Jurusan
2. Perpustakaan
3. Mahasiswa Ybs



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. AP.Pettarani Gunung Sari Baru Makassar-90222  
[Http://perpustakaan.unm.ac.id](http://perpustakaan.unm.ac.id) email:[perpustakaan@unm.ac.id](mailto:perpustakaan@unm.ac.id)  
Telp : 081354743230



**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**

NO: 723 / UN.16/ TU:/ 2019

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : ARIZETI FEBRIANA  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 1286141007  
Fakultas/Jurusan : Desain komunikasi Visual  
Alamat : Jl Kesadaran 1

Telah terbebas dari tunggakan peminjaman koleksi di Perpustakaan Universitas Negeri Makassar,

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 25 APRIL 2019

Kepala UPT. Perpustakaan ,

Prof. Oslan Jumadi, S.Si., M.Phil., Ph.D  
NIP. 19701016 199702 1 001

\*) Berlaku 2(Dua) Bulan Sejak Tanggal Dikeluarkannya



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Alamat : Jalan A.P.Pettarani Makassar Telp. (0411) 865677 Fax. (0411) 861377  
Laman: www.unm.ac.id

Nomor : 0960/UN36.11/EP/2019 ..30-4-2019  
Lamp : 1 (satu) Berkas  
Hal : Permohonan Ujian Tugas Akhir  
Program Srata Satu (S1) / Diploma Tiga (D3)

Yth  
Dekan, PSD Universitas Negeri Makassar  
Makassar

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama / NIM : ARIZETI FEBRIANA / 1236141009
2. Tempat / Tgl.Lahir : WAMENA / 25 FEBRUARI 1994
3. Prodi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
4. Fakultas : SENI DAN DESAIN
5. Alamat / No.Hp : JL KESADARAN L / 005 299 988487

Dengan hormat mengajukan permohonan untuk ujian tugas akhir program Srata Satu (S1) / Diploma Tiga (D3). Bahwa kami telah menyelesaikan Ujian tentamen mata kuliah pada program Srata Satu (S1) / Program Diploma Tiga (D3). Adapun judul tugas akhir kami ajukan sebagai berikut :  
PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BIOGRAFI "WE TENRI OLE"

Sebagai bahan Pertimbangan Bapak, bersama ini kami lampirkan :

1. Daftar nilai yang diketahui oleh ketua Jurusan / Prodi dan Kabag Diksama BAAK
2. Fotocopy Ijazah terakhir
3. Keterangan Bebas Perpustakaan
4. Bukti Pembayaran SPP
5. Pas Foto Hitam Putih Ukuran 3x4 (Pakai Jas) 2 Lembar.  
Masing-masing 2 rangkap (1 Rangkap untuk BAAK dan 1 Rangkap Untuk Fakultas)

Atas persetujuan Bapak Sangat kami harapkan dan atasnya diucapkan terima kasih.

Menyetujui :  
Kabag. Diksama

Jufri, SII., M.Si.  
NIP 196303101985101001

Pemohon,

ARIZETI FEBRIANA  
NIM 1236141009



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN  
PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224, Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1. Nama          | : Arizeti Febriana                                 |
| 2. NIM           | : 1286141007                                       |
| 3. Jurusan       | : Desain Komunikasi Visual                         |
| 4. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual                         |
| 5. Judul         | : Perancangan Media Promosi Biografi We Tenri Olle |

Skripsi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk di ujikan.

Makassar, 17 Mei 2019

1. Drs. Muhammad Saleh Husain, M.Si (Pembimbing I)

(.....)

2. Dr. Ir. Agussalim Djirong. MT (Pembimbing II)

(.....)

3. Drs. Abdul Azis Said, M. Sn. (Reader)

(.....)

Mengetahui:  
Ketua Jurusan,  
  
Drs. Abdul Azis Said, M. Sn.  
NIP. 19581 104 199003 1 003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 975/UN36.21/PP/2019  
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Skripsi  
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)  
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
2. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.  
3. Dr.Muh.Saleh Husain, M.Si.  
4. Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.  
5. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.  
6. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.  
di Makassar.

22 Mei 2019

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Arizeti Febriana /1286141007	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.
		2. Sekretaris : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
		3. Pembimbing I : Dr.Muh.Saleh Husain, M.Si.
		4. Pembimbing II : Dr.Ir.Agussalim Djirong, MT.
		5. Penguji I : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.
		6. Penguji II : Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Jumat, 24 Mei 2019  
Waktu : 14.00 Wita - selesai  
Tempat : Auditorium FSD UNM Gedung DI Lt. II  
Judul : Perancangan Media Promosi Biografi "*We Tenri Olle*"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630121 198903 2 001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224, Telp (0411) 888524

**SURAT TANDA TERIMA  
KARYA & ARTIKEL TUGAS AKHIR**

Sehubungan dengan kewajiban pengumpulan Karya dan Artikel Tugas Akhir sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa tingkat akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, maka yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan telah menerima artikel Karya dan Jurnal Tugas Akhir, dari:

Nama : ARIZETI FEBRIANA.....  
NIM : 1286411007.....  
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....  
Judul Artikel : PERANCANGAN MEDIA PROMOSI BIOGRAFI.....  
WE TEMRI OLE.....  
.....  
Jenis Karya : VIDEO ILUSTRASI.....  
Judul Karya : BIOGRAFI WE TEMRI OLE.....  
.....  
.....

Demikian tanda terima ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenar benarnya, untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar... 18 Juni 2017

  
(Irfan Anifa.....)  
NIP: .....

## RIWAYAT HIDUP



**ARIZETI FEBRIANA**, lahir di Wamena Kabupaten Jayawiya pada tanggal 25 Februari 1994 merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Sutrisno dan Ibu Haderiah. Penulis sekarang bertempat tinggal di Jl. H. M. Sewang Kelurahan Coppo Kecamatan Coppo Kabupaten Barru.

Penulis memulai jenjang pendidikan dasar di SD Inpres Mallawa pada tahun 2000 dan tamat pada tahun 2006. Penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Barru dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Barru dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun 2012 penulis tercatat sebagai mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.